NUMERO 12 DECEMBRE 92

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

MEGA-DOSSIERS

Pour aller jusqu'au bout de :

PRINCE OF PERSIA (MS et GG)

GREENDOG (MD)

SONIC 2 et GREENDOG en MEGA POSTERS

MEGA-TEST sur MD : MICKEY & DONALD

PREVIEWS

- MICKEY MOUSE 2
- SHINOBI 2
- ECCO THE DOLPHIN

T4702 - 12 - 30,00 F

© Disney

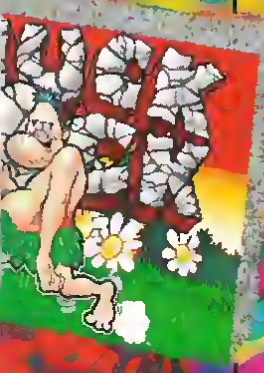
L'interview exclusive du créateur de SONIC

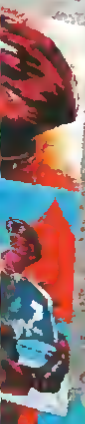
N° 12 ● DECEMBRE 1992 ● 30 F ● BELGIQUE 195 FB ● LUXEMBOURG 195 FL ● SUISSE 9,5 FS

TERMINATOR	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE	-
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE	-
CHUCK ROCK	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE	-

virgin games-
immaculate
concepts

hyperReal 5





The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.
© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.
© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. Ⓟ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Virgin Games France, 233, rue de la Croix - Nivert, 75015 Paris.

Virgin GAMES for your SEGA™

EDITO

Et hop ! Voici notre numéro de Noël, et avec lui l'annonce et la préparation des prochaines Fêtes de fin d'année qui, je l'espère, vous seront joyeuses et agréables. Pour un certain nombre d'entre vous, c'est sans doute aussi l'excitation de voir arriver bientôt à la maison soit une console, soit des jeux, soit les deux à la fois ! Nous n'avons pas voulu être en reste, et la contribution de MEGA FORCE à la liesse générale, c'est aujourd'hui quatre éléments : d'abord un poster recto verso qui vous permettra de varier la décoration des murs de votre chambre, à volonté ; ensuite, c'est une offre spéciale pour notre classeur MEGA FORCE, tout beau, tout nouveau, afin de mieux ranger et conserver les anciens numéros de votre magazine préféré (voir page 111) ; puis, pour mieux profiter de cette collection magnifiquement rangée, un index détachable de 8 pages en milieu de magazine, afin de retrouver en un clin d'oeil tous les jeux traités depuis notre numéro 1 (classés par ordre alphabétique), que ce soit en previews, en zappings, ou en dossiers ; enfin, le "gros morceau", c'est notre prochain "HORS SERIE MEGA FORCE", un véritable guide où vous trouverez tout sur les consoles SEGA et sur plus de 300 jeux, testés et répertoriés. Rendez-vous donc dans les kiosques pour le 18 décembre prochain !
Joyeux Noël et à l'année prochaine !

SONIC.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000 F • [illegible] avenue du Général Leclerc • [illegible] CEDEX • Tél.: (1) [illegible] Fax: (1) [illegible] 31 34 • **Directeur de la publication** : [illegible] • **Rédacteur en chef** : [illegible] • **Chef de Rubrique** : Sylvain [illegible] • **Secrétaire de Rédaction** : [illegible] • **3615 MEGA FORCE, Animateur** : [illegible] • **Maquette** : [illegible] • **Illustrations des rubriques** : [illegible] • Illustrations [illegible] Mickey [illegible] DISNEY • **Publicité** : [illegible] • **Directeur des ventes** : Michel [illegible] • **Modification et service de réassort** : [illegible] • **Photogravure** : [illegible] • **Distribution** : [illegible] • MegaForce est distribué en Belgique par [illegible] • **SEGA BENELUX** : [illegible] BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Prince of Persia réalisé par LAURENT et SYLVAIN • Greendog réalisé par SYLVAIN et MANU • Chuck Rock réalisé par SYLVAIN ET MANU •
Ce numéro comporte [illegible] pages, dont [illegible] un [illegible] encart de [illegible] pages et d'un POSTER non folioté.
Tirage de ce numéro : [illegible] exemplaires.

SOMMAIRE

N° 12 DÉCEMBRE 1992 — PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

Prince of Persia (MS/GG)	28
Greendog (MD)	74

LES NOUVEAUTÉS
ZAPPINGS

Mickey & Donald (MD)	90
John Madden Football'93 (MD)	93
Alien Syndrome (GG)	94
Lemmings (MD)	95
Smash TV (MD/GG)	96
Shadow of the Beast II (MD)	98
Rolling Thunder 2 (MD)	99
Ariel The Little Mermaid (MD)	100
Super Fantasy Zone (MD)	101
Risky Woods (MD)	102
Speedball 2 (MS)	103
Road Rash 2 (MD)	104
Klax (GG)	105
Where in the World is Carmen S. D. (MD)	106
Outrun Europa (GG)	107
Indiana Jones and The Last Crusade (GG)	108
Lotus Turbo Challenge (MD)	109

LE FORUM

Le courrier de Sonic	6
Les Infos – Les Dernières Sorties	10
Interview : le créateur de Sonic	24
Les Mega Scores	26
En détresse	54
Hit-parade	56
L'Index de MEGAFORCE	57
Les secrets de Maître SEGA	62
Abonnement	110
Anciens Numéros, Pin's et Classeur	111
Petites Annonces	112

PREVIEWS
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Mickey Mouse 2 (MS)	66
Ecco the Dolphin (MD)	67
The Revenge of Shinobi II (MD)	68
Chakan (GG) / Super off Road (GG)	69
California Games 2 (MS) / G.Loc (MD)	70
Sega W.T.Golf (MS) / Alien 3 (GG)	71
Side Pocket (MD) / Ninja Gaiden (MD)	72
Two Crude Dudes (MD)	73
Atomic Runner (MD)	73

TECMAGIK

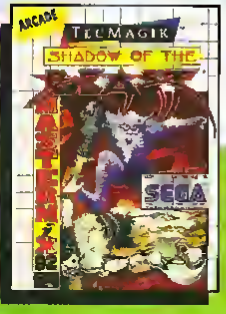
CHAMPIONS of EUROPE

DISPONIBLE DES MAINTENANT!

THE OFFICIAL GAME OF UEFA 92

© UEFA 1982

© UEFA 1987



ALLEZ DROIT AU BUT
N'ACHETEZ QUE LES MEILLEURS!

SEGA™

Tecmagik (Entertainment) Ltd , 1 Norland Place, London W11 4QG

courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier !

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.
Sonic.

Cher Sonic !
Je vous écris pour vous demander comment vous pouvez être aussi génial ? Au fait ! Dans le jeu de 'Golden Axe Warrior", je n'arrive pas à trouver le canoe, le scrol et le tonnerre. Pouvez-vous m'aider ? Merci pour tout. On pense à vous très, très souvent. Salut !
Nathalie PAJOLEC.

***Sonic** : Ma petite Nathalie, je te conseillerai de te procurer le numéro 2 de Mega force, dans lequel tu trouveras la solution complète de ce jeu. Par contre, si tu veux avoir une réponse précise et quasiment immédiate, il te suffit d'appeler Maître SEGA au 47 79 23 45. Lui, c'est un grand balaise, il sait tout sur tout. Et puis ça lui ferait tellement plaisir que tu l'appelles.*

Cher Sonic,
J'ai entendu parler du jeu "Tom et Jerry". Sortira-t-il sur MEGADRIVE et quand ? Je suis une fan de SEGA et de Tom et Jerry, alors j'attends ta réponse avec impatience. Bisous
Audrey

***Sonic** : Il est vrai que mes deux copains remportent un succès fou sur Master System, succès d'ailleurs bien mérité quand on est star à l'écran depuis 1940. Il est certain que cela me ferait vraiment plaisir si Tom et Jerry venaient me rejoindre sur Megadrive, mais malheureusement pour nous, il n'est pas prévu de version pour la 16 bits.*

Cher Sonic,
Jeune ségamaniaque (cela fait 3 mois que j'ai été atteint par ce virus), je t'écris pour "critiquer". En effet, j'ai remarqué que la petite G.G. n'était pas assez présente dans notre méga-magazine :
– dans les méga-dossiers, pourquoi ne pas réaliser un dossier par console au lieu d'en faire 2 pour la Megadrive et un pour la Master System, par exemple ? Ce ne sont pas les jeux qui manquent !
– dans "les secrets de Maître Sega", la M.D est omni-présente, la pauvre petite G.G se cache derrière les 2 géantes. N'y-a-t-il pas de G.G. dans les mains des petits génies pour nous dévoiler les secrets ?
– dans "en détresse" (tout cela dans le dernier numéro), 5 questions et 2 réponses G.G. contre 20 questions et 11 réponses M.D. ! On la remarque à peine ! Que devienne les possesseurs de G.G ? Au placard ? Faut-il se reconvertir à la M.D. ?
– Dans le hit-parade (aussi dans le dernier numéro) 5 places réservées à la "petite" ! C'est si peu !...
Bref, on l'oublie, la petite dernière. Que va-t-elle devenir ? Il faudrait peut-être la choyer un petit peu. Enfin, j'espère que ma cause aura été entendue. Bye !

***Sonic** : Question pertinente mon cher, mais la raison pour laquelle tu ne verras malheureusement pas autant de méga dossiers sur Game Gear que sur les autres consoles, c'est tout simplement parce que les jeux sur la portable s'y prêtent beaucoup moins. Actuellement, on trouve plus de jeux style arcade sur la portable que de jeux d'aventure, or la majorité des dossiers sont réalisés sur ce type de jeu. D'autre part, dans bien des cas, les versions Master System et Game Gear d'un jeu sont identiques, aussi les dossiers que nous réalisons sur Master System sont également valables pour GG. Par exemple, c'est le cas de Spiderman, Chuck Rock, Prince of Persia, etc. Et puis il y a un autre paramètre dont nous sommes obligés de tenir compte, c'est la grande difficulté que nous rencontrons lors des montages vidéo qui sont beaucoup plus difficilement réalisables sur la Game Gear à cause de la taille de son écran. Mais rassure-toi, dès qu'un jeu nous le permet, nous ne manquons pas d'en faire un Mega Dossier. Sois sûr que nous n'hésiterons pas à consacrer un dossier aux jeux Game Gear qui ne sont disponibles que sur cette console, ou qui sont différents des autres versions, ce qui sera prochainement le cas de Shinobi 2.*

PERSIAN PRINCESS, PALACES, & PRISONS...

PRINCE of PERSIA

Jeu passionnant, avec action, aventure et l'animation la plus iocroyable jamais vue sur la Game Gear.

Challenge remarquable pour un jeu remarquable!

C'est ce que les possesseurs de Game Gear attendaient. Des tonnes d'action, de super graphismes et un jeu captivant. Un succès. GAMES

...PROGRAMMING PERFECTION.

"Sega" and "Game Gear" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Prince of Persia is a registered trademark of Broderbund Software, Inc.
© 1989 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner All Rights Reserved.

SEGA™ GAME GEAR™

DOMARK

C'est un peu le même problème pour les astuces : si tu n'en trouves pas assez pour ta petite console favorite, ce n'est pas parce que nous la dénigrons, bien au contraire, mais il faut savoir que vis à vis de ses deux grandes sœurs, la Game Gear est une console toute jeune qui ne dispose pas d'une logithèque aussi importante que la Master System ou que la Megadrive. Voilà pourquoi il y a moins d'astuces. De plus, il faut du temps pour trouver ces astuces, et notre chère patate demande à "mûrir" encore un peu pour voir arriver autant d'astuces que pour ses deux grandes sœurs...

Avé Sonic,
J'ai à te poser quelques questions très importantes. Wonder Dog a-t-il une chance de sortir sur les 3 machines ? Pourrons-nous bénéficier du tuner TV pour la Game Gear (en France) ? Pourquoi dis-tu que le tuner TV ne sera pas commercialisé en France, alors que sur l'emballage de la Game Gear, on aperçoit le tuner TV ? Pour les manettes infrarouges Master System (celles qui ressemblent à celles de la Megadrive), combien coûtent-elles ? Est-ce que les jeux MEGA CD seront compatibles avec le WONDER MEGA ? SEGA a-t-il prévu une portable 32 bits, et les jeux Game Gear seront-ils compatibles avec cette console ? Pourquoi ton copain a-t-il 2 queues dans SONIC 2 et comment s'appelle t-il ? Y-aura-t-il un MEGA CD GAME GEAR ? Pour finir, voici une idée pour ta famille : Sonia pour ta femme et Sony pour ton fils ! Ton mégazine est Mégadément. Salut à toi et à ton copain, que la Mégaforce soit avec vous !

Le SEGA-GEAR impatient

Sonic : *Bah ! Bah ! Bah ! Que de questions ! Mais j'aime ça...*
– Wonder Dog, que tout le monde attend avec impatience, n'est pas prévu sur toutes les machines. Simplement parce qu'il requiert un certain nombre de capacités que seuls une Megadrive et le Mega-CD sont en mesure de lui fournir.
– Tu n'es pas le seul à poser cette question, mais comme précédemment, il n'y a eu aucun changement en ce qui concerne une éventuelle commercialisation du Tuner TV. Le seul modèle existant actuellement, en versions japonaise et américaine, utilise le même standard de transmission vidéo des couleurs, en l'occurrence le NTSC. Nous, en France, nous utilisons le SECAM et malheureusement, nous sommes pratiquement les seuls en Europe. Pour que ce type de produit fasse son apparition chez nous, il aurait fallu que tous les pays de la communauté européenne disposent du même standard (le PAL), ce qui n'est pas le cas. Voilà pourquoi il n'est pas prévu actuellement de Tuner TV.
– À la base -et au Japon uniquement- le Mega CD et le Wonder Mega étaient compatibles, ce qui ne sera pas le cas en France, sachant que le Mega-CD qui nous est destiné dans un futur proche a été entièrement reconçu. Il ne sera pas compatible avec la version japonaise et encore moins avec l'américaine. Voir à ce sujet nos news dans ce numéro.
– Je ne pense pas qu'il y ait un jour une 32 Bits portable, tout au moins pas avant quelques années car la technologie actuelle ne permet pas de réduire à ce point l'architecture d'une 32 bits. De plus, si cela devait se faire aujourd'hui, la machine coûterait horriblement cher, ce qui est loin d'être la politique adoptée par la firme SEGA.
– Enfin si mon copain a deux queues, c'est parce qu'il peut s'en servir comme pales d'hélicoptère pour me rejoindre lorsque je l'ai semé (il ne faut pas oublier que je suis le hérisson le plus rapide de la Terre, eh, eh).

Hello Sonic,
J'ai découvert Mégaforce cet été et je le trouve géant ! J'ai beaucoup apprécié la SEGA vidéo n°1 et le calendrier des sorties des jeux SEGA. Félicitations ! J'espère qu'il y aura une suite car c'est une Méga idée. Petite critique : la rubrique courrier est un peu courte. Une page de plus serait la bienvenue !

Je possède une GG depuis 4 mois et j'aimerais te demander si les grands classiques SEGA, comme Robocod, Quack Shot, Moonwalker, Kid Chameleon, Astérix, Bubble Bobble, Alisia Dragoon, Fantasia et les nouveautés James Pond III, Galahad, World of Illusion, Krusty's Super Fun House, Greendog, vont être adaptés prochainement sur la portable surdouée de SEGA ? Est-ce que les jeux sur le Mega-CD seront moins chers que les cartouches Megadrive ? Est ce qu'un lecteur de CD-ROM SEGA sera adaptable sur la Megadrive pour en faire un Wonder Mega ? J'attends avec impatience ta réponse !

Kathleen.

Sonic : *Bon nombre des titres qui font leur apparition sur la MD aussi que sur la MS, se retrouvent très souvent convertis sur la portable. Cette conversion dépend uniquement de la compatibilité interne du jeu avec les performances techniques de chaque console. Généralement, des modifications sont faites de manière à ce que cela ne bride pas la machine. Même si la Game Gear est très puissante, elle ne peut prétendre supporter un jeu Megadrive dans son intégralité, sachant que ses performances ne sont pas du même niveau.*
– Te dire si les jeux sur Mega-CD seront moins chers que sur MD, je ne sais pas, tout ce que je peux te dire c'est que nous ferons tout ce qui est possible pour que les prix (s'ils ne sont pas moins élevés) se tiennent.
– Mais oui, ma chère Kathleen, ne t'inquiète pas, le Mega-CD qui sortira en France sera entièrement compatible avec la MD, puisqu'il est fait uniquement pour elle ; tu n'as pas de souci à te faire à ce propos.

Cher Super Mega Sonic,
Je t'envoie une photo de mon trottoir peint en août 92. J'espère qu'il te plaira, je t'envoie aussi un tips pour la Game Gear : pour avoir le Select Round sur Wonder Boy, à la page de presentation, faire bas + start.

J'aimerais savoir quels sont les meilleurs SHOOT'EM UP sur Megadrive ? Est ce que Streets of Rage II sera plus dur que le 1 (car je l'ai fini en 2 jours), et est-ce que la version GG vaut le détour ? Merci, à bientôt de te lire dans Megaforce.

Clement CANIVET.

Sonic : *Les shoot'em up de qualité ne manquent par sur le Megadrive et il est donc difficile de faire un choix. Les meilleurs sont sans doute Hellfire, Bio Hazard Battle, Gynoug et les superbes Thunder Force 3 et 4. En ce qui concerne Streets of Rage II, ce nouvel épisode est encore plus passionnant que le précédent, mais la version que nous avons vue n'étant pas définitive, il ne nous est pas encore possible de te dire s'il sera plus difficile que le précédent. Quant à la version Game Gear de Streets of Rage, je peux te dire qu'elle vaut le détour, d'autant plus qu'il n'existe actuellement aucun jeu de ce type sur cette console.*

Salut Sonic !
Je m'appelle Cindy, je viens de recevoir une Megadrive pour mes sept ans. Je joue tous les jours avec toi et Shinobi. N'étant pas encore très experte, j'aimerais connaître les titres des jeux dont on peut preserver les différents niveaux (sauver, code d'accès...) comme dans Wonder Boy V par exemple. Ton magazine a-t-il déjà publié les plans et les astuces de "Sonic" ? J'attends ta réponse avec une méga-impatience.

Cindy PINCHART,
une ségamaniaque Belge.

Sonic: *Les jeux comme Wonderboy V, qui comportent une sauvegarde, sont assez rares et il s'agit de jeux de rôle comme Shining in the Darkness ou Phantasy Star 2 et 3. En revanche, les jeux disposant de codes sont bien plus nombreux, citons par exemple : Desert Strike, Galahad, Super Monaco GP et Dragon's Fury. En ce qui concerne Sonic, tu trouveras le dossier complet sur ce jeu dans le numéro 2 de Mega Force.*

GAME GENIE ™, L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE!

ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLE
SEGA™ MEGADRIVE™

GAME GENIE

PLUS DIFFICILE OU PLUS FACILE, A TOI DE CHOISIR...

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITES !

- DÉMARRER À N'IMPORTE QUEL NIVEAU DE JEU...
- ETRE INVINCIBLE...
- SAUTER PLUS OU MOINS HAUT...
- PLUS OU MOINS DE FORCE...
- PLUS OU MOINS D'ARMES...
- PLUS OU MOINS DE VITESSE...
- DES VIES À L'INFINI...
- PLUS DE DIFFICULTÉ...
- PLUS DE FACILITÉ...
- PLUS DE POUVOIRS...
- ETC, ETC, ETC...

PLUS DE 1.000 COMBINAISONS !

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE

MEGA news

DES PILES QUI ONT LA PECHE !

Sony s'est associé avec Sega pour produire des piles spéciales à utiliser avec la Game Gear. Il s'agit en fait de petites piles rondes de type R6 Classique ? Eh bien non, puisqu'elles sont conçues dans l'optique de faire marcher la Game Gear pendant plus de 3h30 (jusqu'à 4 heures) au lieu des 3 heures habituelles. Elles possèdent en plus tout à fait le look Sega, histoire de bien les reconnaître ! J'ai personnellement testé ces piles et elles ont duré exactement 3 heures et 55 minutes, quasiment un record ! J'en avais rêvé, de ces piles pour ma Game Gear... Eh bien, Sony l'a fait, merci !

DE FUTURS "PARCS A THEME" SEGA...

C'est le prochain défi que lance notre ami Sega ! en effet, dans un peu plus de cinq ans, celui-ci ouvrira plusieurs mini-parcs à thème, genre Disney World d'environ dix mille mètres carrés (ce qui n'est pas énorme), et qui abriteraient en leur sein salles d'arcade, attractions diverses (montagnes russes) et fast-foods (bien évidemment). En fait, chaque parc aura ses propres attractions donc son originalité, toute particulière à lui (s'tu veux). Espérons que ces gentils parcs puissent arriver jusqu'à nous, donc en Europe, ce qui nous permettrait de profiter de la consolomanie nippone.

OU L'ON REPARLE DE LA NOUVELLE AMITIÉ CAPCOM-SEGA !

Voici un cliché exclusif de la manette Megadrive pour jouer à Street Fighter II. Hein ! Comment ? Alors c'est vrai, Capcom ne compte pas seulement adapter Final Fight sur Megadrive ? Eh oui ! On peut désormais l'annoncer, Street Fighter sortira sur Megadrive sous le nom de "Street Fighter II". Il s'agira de l'exacte conversion de la nouvelle version d'arcade, avec la possibilité de jouer en choisissant l'un des quatre derniers boss, ce qui n'est pas possible sur la conversion console actuelle. Des rumeurs couraient sur un jeu Méga-CD mais il semblerait que ce ne soit pas le cas, une cartouche de 16 mégas faisant, semble-t-il, l'affaire. En attendant, délectez-vous de la photo de cette manette aux six boutons permettant de realiser tous les coups de la version arcade

UNE SOURIS SEGA ?

La souris Sega est arrivée au Japon et ne sert pour l'instant... à rien ! Elle posséde par contre un superbe design et son ergonomie est optimisée pour s'adapter à chaque utilisateur. On se demande un peu comment ils ont fait pour l'utiliser, les utilisateurs, mais on se prend à imaginer que bientôt, des jeux sortiront et utiliseront ce merveilleux périphérique issu du monde micro. La seule chose que l'on sait, c'est que cette souris est compatible avec la Megadrive (c'est heureux) et sera la souris mondiale officielle Sega

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour **500 F** d'achat de jeux !

AU CHOIX

COURSE AUTO - FOOTBALL

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m² exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 12, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13et 20 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense Tél. 47 73 53 2
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

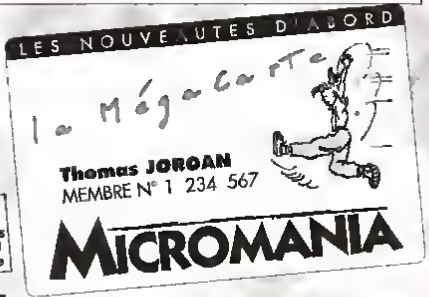
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS* EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H

*La Vente Par Correspondance exceptionnellement



Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Important : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Precisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Ville
Tél

Numerotez par ordre de preference
☐ Montre Course Auto
☐ Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration .../... Signature

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)

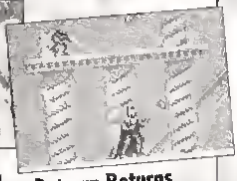
Entourez votre ordinateur de jeux ☐ PC Comp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

MEGADRIVE

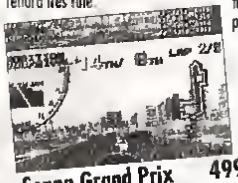
LE TOP 5 MICROMANIA

Sonic 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.

World of Illusion
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours comique Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu.



Senna Grand Prix 499F
Une course de formule 1 où vous aurez le choix entre 19 circuits. Etes vous prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses ?

European Club Soccer 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

La "CITY" 499F

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo françaises, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

LES JEUX DE PLATEFORME

Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !

Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous !

Aliens 3 449F
Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Doubles, couloirs sombres et suspense sont au rendez-vous.

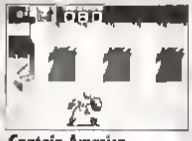
Greendag 395F
8 niveaux tous plus fous les uns que les autres, vous ferez du skate, du golf et même de l'hélico à pédales.

Donal Duck/Q.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Grand Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés, dans des territoires pleins de dangers.

Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et délirants.

LES JEUX D'ARCADE

Thunderforce IV
Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront peur de peur !



Captain America
Vous incarnerez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planète des pattes de Red Skull.

Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but protéger Sarah Conner à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.

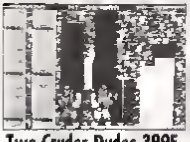
Dragon's Fury 479F
Extra Ball, bumps, tourchettes... Tous les ingrédients du flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et 6 bonus stages.

Galahad 395F
Une quête digne de celle du Saint Graal. Vous incarnerez Galahad à travers 21 niveaux et partirez à la recherche d'objets magiques.

Predator 2 395F
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnez un flic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fonas du genre.

LES JEUX DE COMBAT

Street of Rage 449F
Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé. Combattez le !



Two Crudes Dudes 399F
Dans ce jeu de combat de rue vous pourrez lancer sur vos ennemis tout ce que vous "passera" par la tête : voitures, tonks...

Double Dragon 449F
Vous êtes Billy ou Jimmy : votre mission est simple : libérez votre amie retenue par un chef de bande.

LES SIMULATIONS

Road Rash 2
Le must de la course moto sur console : jouer à 2 en même temps, chacun sa moto ! L'écran est divisé en deux et permet de suivre la course simultanément !

LHX Attack Chopper 395F
L'hélicoptère le mieux préparé pour une guerre technologique. 30 missions sont au programme de la plus simple à la plus terrifiante.

F 22 Interceptor 449F
Plus de 100 missions différentes dans 4 zones de combat différentes !

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

LES MAGASINS MICROMANIA *Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!*

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

MEGADRIVE

Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

Catalogue Megadrive
MICROMANIA

Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)

GEANT PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 149,

MICROMANIA

GENIAL !

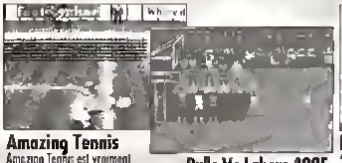
Control Pad Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le control pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive

Action Replay Pro 499F
Plus de vies, plus d'energie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.

OFFRE SPECIALE A 149F
(Dans la limite des stocks disponibles)

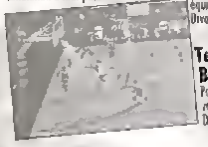
Thunderforce 2	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~395F~~	149F
Flicky	~~325F~~	149F
Arrow flash	~~395F~~	149F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F
John Madden Football	~~395F~~	149F

LES JEUX DE SPORTS



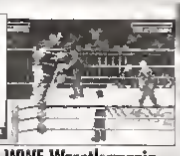
Amazing Tennis
Amazing Tennis est vraiment étonnant ! Graphiquement très beau l'animation des joueurs informale, cette simulation a tout pour

Bulls Vs Lakers 499F
Bienvenue au NBA ! A vous le titre si vous défiez l'élite des équipes NBA Jordan, Barkley, Divac Ewing.



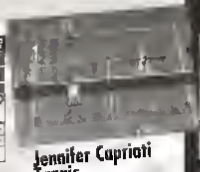
Team USA Basketball 449F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes Défiez la Dream Team

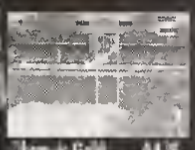
NHLPA Hockey 93 395F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



WWF Wrestlermania
N'avez vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible !

John Madden 2 449F
2 joueurs peuvent affronter l'ordinateur cote à cote ou s'affronter l'un contre l'autre Une multitude de tactiques sont disponibles.





Jennifer Capriati Tennis
En simple ou en double les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique

Olympic Gold 449F

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

LES JEUX D'AVENTURE

Dungeon and Dragons 499F
Dans ce superbe jeu d'aventure vous créerez d'abord votre équipe puis visiterez des vastes domaines, des chateaux et des donjons

Shining and Darkness 475F
Vous devrez soulever le voile du mystère magie et labyrinthes à gogo seront au rendez vous. Vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties.

Wonderboy in Monst. 475F
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Drancon, jouez des sons magiques qui ouvriront des passages secrets!

LES JEUX DE STRATEGIE

Lemmings 449F
Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol ou qu'ils ne creusent pas un tunnel dans le vide.

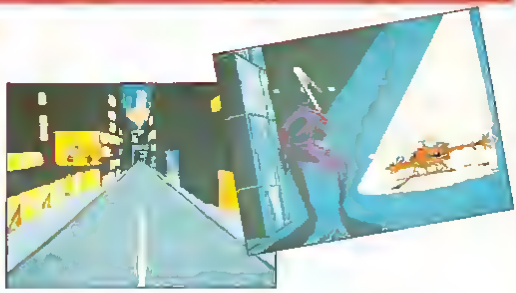
Populous 449F
Vous allez régner sur [illegible] propérer, lui faire [illegible] Vous devrez affront[illegible] naturels qui réduiront [illegible] néant si vous n'êtes [illegible]

IMPORTANT
[illegible]

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

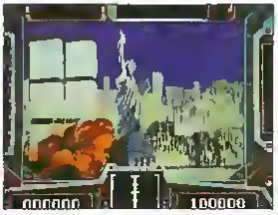
MEGA news

Sur le front du Méga CD, sachez que deux jeux cartonnent en dehors de nos frontières européennes : il s'agit de Thunder Storm FX et de Wonder Dog.



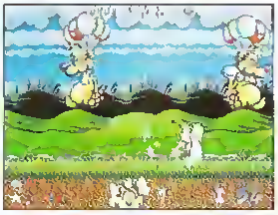
THUNDER STORM FX

Pilote d'un hélicoptère d'interception ultra-moderne, vous devez réaliser toutes sortes de missions très périlleuses. L'action commence en plein ciel de New-York, autour de la Statue de la Liberté, pour continuer dans le désert, puis en pleine mer contre des sous-marins surgissant de nulle part. L'action est constamment vue en 3D très réaliste, avec des sons digitalisés comme si on y était. Visez, armez et tirez sur vos ennemis, les missiles volent bas.



WONDER DOG

L'un des tout premiers jeux de plates-formes sur Méga-CD vous permet de contrôler un chien un peu fantasque ! Des niveaux pleins d'ennemis bizarroïdes et de couleurs vives vous attendent. Des zones secrètes, des bonus, tout ce qui fait le succès des Wonderboy ou des Sonic, se retrouve dans ce jeu qui fait penser à un cartoon de Walt Disney.



MEGA-CD II : ERRATUM !

Le cliché du mois dernier montrant le Mega-CD actuel (appelé Sega-CD aux Etats-Unis) était suivi d'une belle petite légende sur fond rouge indiquant qu'il s'agissait du Wondermega, sans doute proche de la configuration qui sortirait en France sous le nom de Méga-CD II. Il était indiqué que la photo montrait un Wondermega alors qu'il s'agissait tout simplement d'un Méga-CD et d'une Mégadrive. Voilà qui est rectifié et nous en profitons pour vous montrer (ce que nous avions déjà fait dans notre Megaforce n°6) en quoi consiste un Wondermega au Japon ; il s'agit d'une seule et même machine qui contient les fonctions d'une Megadrive et d'un Mega-CD. Ce superbe objet n'est en vente qu'au Japon et ne sera sans doute jamais distribué en France.

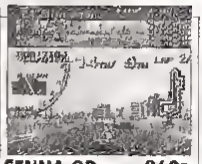
Nous, on aura le Méga-CD II, qui se connecte sur la Megadrive. Toutes nos excuses pour cette erreur de mise en page, en espérant ne pas trop avoir semé la confusion dans les esprits .

Le Wondermega, le vrai !

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE EXCLUSIVE !

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robotnik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

TAZMANIA
Taz démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon ! Rien ni l'arrête dans sa course !



SENNA GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1

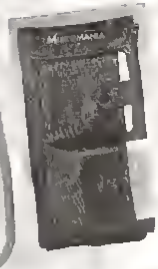
WIMBLEDON TENNIS 269F
Smash ineram, services canons, passings shots ! Un à entraînement et 4 tournois prestigieux !

CHUCK ROCK 269F
Chuck est un vrai rockeur, il a un superbe coup de ventre pour se frayer un passage ! Retrouvera-t-il sa fiancée ?

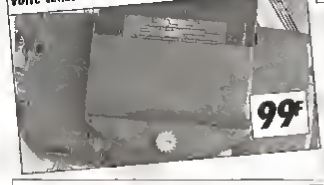
LE TOP 5 MICROMANIA

LA GAMEGEAR
+ Columns
+ la sacoche Micromania
995F

1290F



Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM/GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



99F

LA GAMEGEAR
+ Sonic + l'adapt. secteur
+ la sacoche Micromania

99F

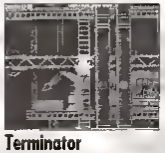
Le Wide Master 99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

Adaptateur Secteur Spécial Gamegear

LES JEUX DE PLATEFORME

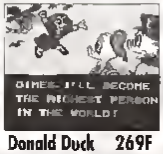
Shinobi 2

Prince of Persia

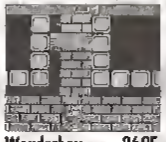


Terminator

Batman Returns



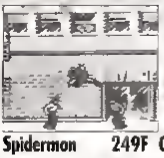
Donald Duck 269F



Wonderboy Dr Trap 269F

Marble Madness 269F

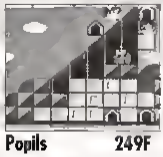
LES JEUX D'ARCADE



Spidermon 249F

G Loc (Afterburner 2) 245F

Ninja Gaiden 245F



Popils 249F

Holley wars 245F

Shinobi 269F

Smash TV

LES SIMULATIONS DE SPORT

Olympic Gold (Multi-epreuves) 269F

Out Run Europa (Course auto)

Super Kick Off (Football) 269F

Georges Fareman Boxing (Boxe) 325F

Super Monoco GP (Course Auto) 249F

AVENTURE

Crystal Warriors 325F

Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM

SONIC 2 299F
Jeux de plateforme

TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme

PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

OFFRE SPECIALE à 99F
(Valable dans la limite des stocks disponibles)

Battle Out Run	99F
Chase HQ	99F
E Swat	99F
Gain Ground	99F
Rastan	99F
Summer Games	99F
Vigilante	99F
World of Games	99F
RC Grand Prix	99F
World Grand Prix	99F
Psychic World	99F
Cloud Master	99F

TOP 20 SEGA

Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wiimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle.	395F
Trivol Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F

Les prix indiqués sont valables pendant la durée de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo

MEGA news

UN CD POUR SONIC

Il fallait s'y attendre... Comment notre star du monde Sega ne pouvait-elle pas avoir son CD audio, bien à elle, quand tout le monde aujourd'hui (ou presque !..) peut produire si facilement ces petites galettes aux couleurs chatoyantes ? Eh bien à la toute dernière seconde, nous apprenons que c'est chose faite, et dans quelques jours sera distribué sur le marché français un nouveau CD Audio arborant fièrement notre effigie préférée. C'est bien de notre cher Sonic dont il s'agit, et le CD comporte trois morceaux principaux, avec les musiques originales de Sonic (en 16 bits, évidemment !). Vu la fraîcheur de la nouvelle, nous n'avons pour l'instant aucune autre information que la jaquette du CD elle-même, mais c'est promis, pour le mois prochain, nous lui consacrerons "une Tribune du CD" !.

"LES DERNIERES SORTIES"

MASTER SYSTEM

		Difficulté	Joueurs
THE NEW ZEALAND STORY	ACTION	•••	1
SONIC 2	HEROS SEGA	•	1
SMASH TV	ACTION	•••	2
SUPER SPACE INVADERS	COMBAT	••	2
ALIEN 3	ACTION	•	1
SPACE GUN	ACTION	••	1

MEGADRIVE

CORPORATION	ROLE	•••	1
SPEEDBALL 2	SPORTS	••	2
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN...	AVENTURES	•	1
ERN ATTACK CHOPPER	SIMULATION	••	1
SONIC 2	HEROS SEGA	••	2
ARCH RIVALS	SPORTS	••	2
EMPIRE OF STEEL	COMBAT	•	1
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	SPORTS	••	2
SMASH TV	ACTION	•••	2
PREDATOR 2	ACTION	••	1
JOE MONTANA 93	SPORTS	••	2
CRUE BALL	ACTION	••	1

GAME GEAR

GEORGE FOREMAN NO ROXING	SPORTS	•	2

POYOU POYOU

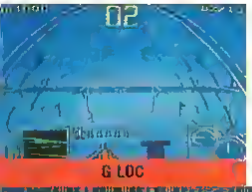
Enfin un Tetris dans lequel on peut jouer à deux simultanement, en rajoutant des lignes au terrain de son adversaire lorsqu'on réussit à en faire disparaître de son propre écran. D'une réalisation très rigolote, ce jeu au drôle de nom est sorti au Japon et propose un Tetris dont les éléments qui tombent sont des drôles de petits personnages colorés en forme de goutte d'hurle. Lorsque deux gouttes de la même couleur sont côte-à-côte, elles se collent les unes aux autres, c'est complètement délirant ! Un jeu qui remet en scene ce bon vieux Tetris... Editeur : SEGA

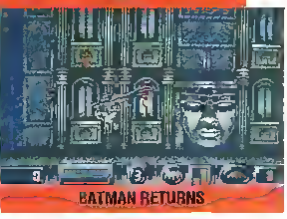
SUPER GAMES SHOW '92 : MERCI A TOUS !

Nous avions prévu du monde sur le stand Megaforce, ce fut l'émeute ! Vous êtes venus en métro, en voiture, en car, en train, par milliers, pour serrer la main aux membres de l'équipe de Megaforce et récupérer deux ou trois babioles comme l'agenda scolaire Sega, les tee-shirts Megaforce, les anciens numeros, les pin's, les Collectors en fait ! Vous avez pu discuter mais surtout, vous avez pu jouer sur nos bornes d'arcade qui n'ont jamais été libres une seule seconde, à tel point d'ailleurs que nous-mêmes avons eu du mal à y jouer ! Nous n'étions de toutes façons pas là pour ça mais pour vous rencontrer, ce qui fut le cas plutôt deux fois qu'une ! On a parlé Sega et vous nous avez fait part de vos compliments et de vos critiques, une sorte de "Courrier des Lecteurs live" en somme ! De toutes façons, à tous ceux qui nous ont ainsi manifesté leur intérêt, nous disons un grand merci, et pour tous les lecteurs de Megaforce (même ceux qui n'étaient pas là !), nous promettons de continuer de les informer tous les mois sur le monde Sega du mieux que nous le pourrons. Viva Megaforce !

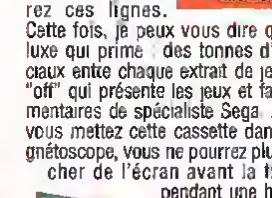
PRÉPARONS-NOUS À RELEVER DE NOUVEAUX DÉFIS AVEC LA SEGA VIDÉO

Nous le savons maintenant, vous avez tous eu du mal à vous remettre de la superbe Séga Vidéo n°1, tant celle-ci vous a assommés de news, d'images de vos jeux préférés et de couleurs. Vous la connaissez par cœur, et attendez une suite ? No problemo, Maître Sega n'est pas resté insensible à vos rêves les plus fous, il a conçu dans le plus grand secret un nouveau prototype vidéo pouvant contenir des informations exclusives en grand nombre, le tout compatible avec tous les magnetoscopes de France ! Entouré des meilleurs acteurs de la profession et conseillé par les membres de son équipe, il a réalisé une nouvelle vidéo qui risque de faire des ravages dans les calmes foyers de notre doux pays, espérons seulement que les télés sont blindées ! Un mois de travail a permis de faire entrer pas moins de 37 jeux Megadrive, 17 jeux Master System et 11 jeux Game Gear dans une seule cassette de 60 minutes. 60 minutes de bonheur intense qui vous attendent si vous vous procurez cette cassette VHS, disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.

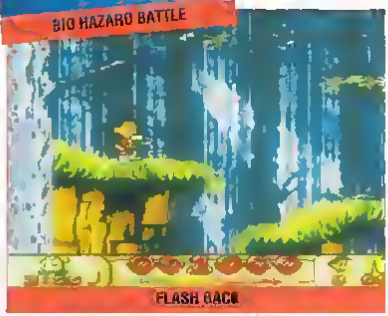




Cette fois, je peux vous dire que c'est le luxe qui prime : des tonnes d'effets spéciaux entre chaque extrait de jeu, une voix "off" qui présente les jeux et fait ses commentaires de spécialiste Sega. Attendon, si vous mettez cette cassette dans votre magnétoscope, vous ne pourrez plus vous détacher de l'écran avant la fin du film ; pendant une heure de folie visuelle, vous serez littéralement inondés d'un déluge de nouveautés sur tous les formats Sega. Les 65 jeux présentés font partie des dernières nouveautés, sans oublier les piliers du monde Sega, les cartouches incontournables. Vous allez enfin pouvoir juger sur pièces et choisir votre jeu préféré du moment, celui que vous irez acheter sans pour autant avoir de surprises (mauvaises, s'entend, car des bonnes, vous en aurez sûrement !). Vous pourrez savoir si vous êtes un aventurier sans peur, un combattant de l'impossible, un pilote de vaisseau interstellaire hyper entraîné ou encore un sportif. Les extraits sont tellement nombreux et variés que le plaisir visuel est total. Même ceux qui ne possèdent pas de consoles seront ettarés par une telle débauche de technique.



Car les extraits choisis ne sont pas des débuts de jeux mais des passages qui montrent le vrai visage des jeux. Vous pourrez aussi assister aux meilleurs effets spéciaux qui font de la Megadrive une console "high-tech". Si vous voulez vous procurer ce bijou, rien de plus simple : il suffit d'appeler la ligne de Maître Sega au (16 1) 47 79 23 45 pour obtenir le bon de commande inclus dans le catalogue des services Sega. Le prix de cette vidéo d'une heure est dérisoire quand on sait qu'elle contient 65 des meilleurs jeux faisant partie du catalogue Sega (plus de 300 cartouches !) : les membres du Club Sega payeront 40F, contre 50F pour les autres. Une occasion infernale que vous ne pouvez laisser passer, Maître Sega serait trop déçu ! Et vous passeriez à côté d'informations capitales ; d'ailleurs, jetez un coup d'œil aux clichés...



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

MICROMANIA

LE TOP 10 DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE

SONIC 2
WORLD OF ILLUSION
STREET OF RAGE 2
BATMAN RETURNS
SENNA GRAND PRIX
EUROPEAN CLUB SOCCER
TAZMANIA
DRAGON'S FURY
BULLS VS LAKERS
NHLPA HOCKEY 93

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scratchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av des Champs-Elysées
RER Ch de Gaulle-Etoile
Metro George V Tél 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau 2 Métro et RER Les Halles
Tél 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MEGA news

LA LIGNE DE MAITRE SEGA DÉVOILÉE POUR LES LECTEURS DE MEGAFORCE

"ALORS CHAMPION ? ON APPELLE AU SECOURS !!?"...

Le reporter de Megaforce qui ne recule devant aucun pari a décidé d'aller retrouver la dynamique équipe de la ligne téléphonique de Maître Sega, que vous pouvez appeler si vous êtes bloqué dans un jeu ou si vous avez besoin de conseils ou de renseignements sur Sega. Il n'a pas réussi à rencontrer Maître Sega en personne (eh oui ! nous sommes tous logés à la même enseigne...) malgré de longues et laborieuses tractations, mais son premier disciple, en la personne du sympathique Romuald, a bien volontiers accepté de nous recevoir et nous faire visiter les lieux, en nous présentant tous ceux qui vous répondent au téléphone à longueur de journées pour vous renseigner sur l'un des 300 jeux Sega existants.

Le bureau principal du Service est impressionnant, avec un mur couvert de boîtes de jeux Megadrive (tous les jeux sortis). On peut y trouver, outre les habituelles affaires trouvées dans ce genre d'endroit, un écran de télé et des consoles Sega partout ! Sur le bureau, des tonnes de pré-versions de jeux pas encore sortis, que Maître Sega teste pour son plaisir et pour en informer ensuite le monde extérieur ! Dans l'immense local où travaillent les 14 membres de l'équipe de Maître Sega, chaque membre possède son bureau avec écran, console et bouquins. Toutes les consoles sont allumées et je peux vous dire que les manettes ne sont pas souvent libres ! Chacun répond à son téléphone dès qu'il sonne, pour répondre aux questions posées par les Segamaniaques qui sont comcés ou qui veulent un renseignement sur un jeu ou sur Sega. Mais laissons la parole à Romuald...

Romuald en train de jouer à "Terminator II : The Arcade Game", avec le Menacer dont nous vous parlions dans nos news du mois dernier. En gros plan, un écran exclusif de Terminator II.

Megaforce : *Quelles sont les questions qu'on vous pose le plus ?*

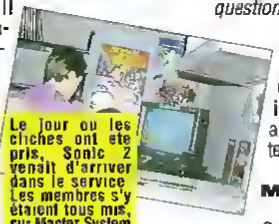
Romuald : La question numéro un est de savoir s'il existe une astuce pour un jeu, les vies infinies, les tips, etc. La deuxième question qui revient le plus souvent est de savoir comment passer un boss de fin de niveau et s'il existe des astuces pour le faire. On nous demande ensuite un conseil d'achat sur un jeu, une comparaison avec un autre titre pour savoir lequel est le meilleur. Enfin, la dernière question classique est relative à la date de sortie d'un jeu. Un exemple flagrant : Sonic 2 sur Master System et Megadrive !

M-F : *Est-ce que l'équipe possède tous les secrets des jeux avant même d'y avoir joué, grâce par exemple à des renseignements que pourraient vous envoyer les éditeurs ou même Sega ?*

R : Même si les membres de l'équipe sont les meilleurs joueurs de France (que dis-je, du monde et même de l'univers !), ils ne peuvent deviner une astuce avant d'avoir joué à un jeu et personne ne nous envoie ce genre d'information. Les jeux restent donc parfois pendant des mois sans astuces du type Select Stage (sélection du niveau), vies infinies ou autres tips croustillants. C'est souvent par hasard et à force de jouer qu'on trouve des trucs.

M-F : *Vous les donnez systématiquement à tous ceux qui appellent ?*

R : Non, on dissuade toujours un joueur d'utiliser ce genre de tips. Il finirait le jeu trop vite et cela risquerait de gâcher tout son plaisir. Il faut jouer souvent longtemps sur un jeu et c'est ce qui fait le piment des jeux Sega ! Mais rien n'interdit à un membre de l'équipe de divulguer les tips si on le lui demande. Certains joueurs insistent tellement qu'on ne leur refuse pas cela. Il faut savoir même que certains d'entre eux nous appellent pour savoir s'il existe des Select Stage ou autre sur un jeu, alors qu'ils ne l'ont pas encore acheté ! La réponse est souvent déterminante quant à l'achat du jeu.



Le jour où les clichés ont été pris, Sonic 2 venait d'arriver dans le service. Les membres s'y étaient tous mis, sur Master System et sur Megadrive.

M-F : *De toute façon, la meilleure solution est de découvrir les tips et les astuces soi-même ?...*

R : Tout à fait, c'est un des plaisirs qu'apportent les jeux Sega. Nous sommes là, Maître Sega, toute l'équipe et moi-même, pour venir en aide aux joueurs qui se posent des questions lorsqu'ils sont cruellement bloqués dans un jeu. Il faut bien faire la différence entre un tips de vie infinie ou autre, et une astuce pour se sortir d'un mauvais pas. C'est notre travail et notre but d'aider un joueur Sega ! On se bat pour ça ! Et quoiqu'il demande, on fait tout pour lui répondre dans les meilleures conditions.

M-F : *Et les meilleurs délais ?*

R : Question idiote, il n'y a pas de délai pour répondre à une question, juste quelques secondes afin que la personne qui répond puisse se plonger dans le jeu et c'est parti pour la mission de sauvetage en direct ! Nos éléments sont de véritables chercheurs du jeu vidéo !

M-F : *A ce propos, comment font-ils pour répondre à autant de questions ?*

R : Ils jouent à longueur de journée ! Ou presque. Osons que dès leur arrivée, ils s'installent à leur bureau et allument leur console. Juste le temps de mettre leur casque...

M-F : *Un casque ?!*

R : Oui, le casque d'écouteurs avec un micro, pour répondre au téléphone sans avoir besoin de tenir le combiné. Cela leur permet de dialoguer avec un interlocuteur tout en jouant ou en cherchant un renseignement.

M-F : *Tous les membres de l'équipe peuvent répondre à n'importe quelle question ?*

R : Ils sont censés répondre aux questions relatives aux 300 jeux Sega existants sur le marché. Mais certains sont plutôt branchés sur les jeux d'aventure et d'autres sur les jeux d'action. De plus, chaque membre termine des jeux en réalisant un mini dossier qu'il passe à tous les autres. Cela permet de constituer, pour chacun, une bibliothèque de dossiers sur un grand nombre de jeux. Les méga dossiers de Megaforce et d'autres magazines sont aussi utilisés. Le tout est rangé dans des classeurs que chacun garde à portée de main.

M-F : *Mais les membres de l'équipe jouent vraiment sans discontinuer, toute la journée, en plus de répondre au téléphone ?*

R : Ils sont censés le faire car un nombre incroyable de nouveautés sort toutes les semaines (vous êtes sans doute au courant de cela !). Et les membres de l'équipe de Maître Sega doivent être absolument tous au fait de l'actualité. Mais dans la pratique, chacun gère son temps comme il l'entend, en jouant plus ou moins selon les sensibilités. Certains jouent continuellement, même le soir en rentrant chez eux et d'autres préfèrent espacer les temps de jeu en les rendant alors plus intenses. Dans les deux cas, l'occupation prioritaire est de répondre au téléphone pour aider les autres Ségamaniaques !

M-F : *Quel est le statut des personnes qui travaillent dans l'équipe de Maître Sega ?*

R : Il s'agit de salariés normaux qui travaillent huit heures par jour à peu près. Ils sont tous âgés de plus de dix-huit ans (on ne peut pas embaucher en dessous de 18 ans) et le groupe comprend 14 personnes dont la moyenne d'âge est de 24 ans.

Qui a dit que les jeux vidéos ne s'adressaient pas aux dames ? On ne trouve pas que des hommes chez Maître Sega !

M-F : *Faut-il avoir des diplômes pour rentrer chez vous, ou posséder des qualifications spéciales ?*

R : Aucun diplôme n'est demandé pour entrer dans l'équipe de la ligne de Maître Sega. Certains ont leur bac, d'autres pas. Certains ont déjà travaillé dans des magasins de jeux vidéo, dans des secteurs complètement différents comme l'immobilier, les assurances, la pub et d'autres étaient étudiants avant d'arriver chez nous. Le plus âgé de nos membres a 32 ans. De toutes façons, le milieu professionnel d'où viennent les membres de l'équipe ne me regarde pas vraiment.

M-F : *Et pour les aptitudes ? Comment peut-on entrer chez vous, et engagez-vous encore du personnel ?*

R : Il faut évidemment très bien connaître le monde Sega et avoir joué à un maximum de jeux. Je sais que l'on ne peut pas posséder toutes les cartouches existantes sur le marché et c'est donc pour cela que lorsque nous engageons des nouveaux venus, nous leur demandons d'être performants dans leur capacité d'adaptation à un jeu nouveau, c'est primordial. Deuxième point vital, il faut savoir s'exprimer clairement, pouvoir animer et soutenir un débat, être patient et vif d'esprit, tout cela dans l'optique de pouvoir bien répondre au téléphone pour aider les Ségamaniaques qui ne sont pas toujours à l'aise !

M-F : *La ligne de Maître Sega existe depuis combien de temps ?*

R : J'ai animé seul le service d'aide téléphonique pendant un an et demi, puis nous avons été deux pendant six mois, pour vraiment débuter en Septembre avec huit puis douze personnes. La ligne de Maître Sega, nouvelle mouture, a officiellement débuté le 3 octobre. Aujourd'hui, il y a 14 personnes qui travaillent avec moi !

LA PHOTO DE FAMILLE !

M-F : *Et quel est votre rôle, exactement ?*

R : Comme vous le voyez, j'ai mon bureau à l'entrée du local, et c'est là que je reçois les visiteurs, que je teste toutes les pré-versions de jeux et les nouveautés qui arrivent, avant de les dispatcher. J'organise également le travail de l'équipe et j'aide un peu tout le monde. J'ai joué à tous les jeux depuis toujours et aucun n'a de secrets pour moi dans le monde Sega.

M-F : *Cher Romuald, merci beaucoup !*

R : Merci à vous et à bientôt ! Au fait, vous avez vu Terminator II sur Megadrive ?

M-F : *Euh.. Non !*

VOUS POUVEZ APPELER MAITRE SEGA ET SON EQUIPE :

LES LUNDI, MARDI, JEUDI, VENDREDI DE 10H30 A 19H
LE MERCREDI DE 9H A 19H
LE SAMEDI DE 9H30 A 18 H
N'APPELEZ PAS LE DIMANCHE !

AU (16 1) 47.79.23.45

APPELEZ VITE SI VOUS ETES BLOQUÉ DANS UN JEU OU POUR TOUT AUTRE RENSEIGNEMENT SUR SEGA !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 GAMEGEAR
SONIC 2
CHUCK ROCK
TAZMANIA
WIMBLEDON TENNIS
SENNA GRAND PRIX
SPIDERMAN
DONALD DUCK
OLYMPIC GOLD
WONDERBOY DRAGON'S
MARBLE MADNESS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 Rotonde des Miroirs
RER La Defense Tél 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 Tél 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 Face sortie Metro
69000 Lyon Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

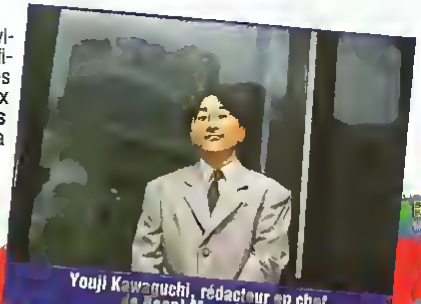
MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél 45 29 09 90.
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MEGA news

BEEP ! MEGADRIVE...

L'équivalent de Mega Force au Japon se nomme Beep Megadrive, c'est un excellent magazine exclusivement consacré à la Megadrive, qui a beaucoup de succès dans ce pays. Certains segamaniaques français lisent même régulièrement ce magazine (ou plutôt regardent les images, car bien peu sont capables de comprendre plus que les titres des jeux en japonais) car il est possible de se le procurer dans deux librairies japonaises à Paris. Bien sûr, ce magazine officiel Sega dispose de toutes les dernières informations sur ce qui se prépare pour vos consoles préférées. Nous entretenons les meilleurs rapports avec Beep Megadrive, qui est notre correspondant au Japon.

Au mois de novembre, nous avons invité trois journalistes de Beep Megadrive à Paris.



Youji Kawaguchi, rédacteur en chef de Beep! Megadrive.

Un affrontement passionné dans les locaux de Mega Force.

Nous les avons emmenés chez Sega France où ils ont été particulièrement surpris de découvrir la hot line de Maître Sega. En effet, il n'existe aucun service de ce type au Japon ! Et puis, comme la visite de ces journalistes coïncidait avec le Super Games Show, ils en ont profité pour s'y rendre. Là encore, ils ont été impressionnés par le monde qui était venu à ce salon et surtout, par l'enthousiasme du public français. Bien sûr, à l'occasion du passage de nos invités, nous en avons profité pour faire quelques compétitions de jeux entre journalistes dans les locaux de Mega Force...

SPÉCIAL NOËL !

Faites-vous un superbe cadeau pour les Fêtes : le 1er numéro HORS-SÉRIE de MEGAFORCE sera en kiosquele 18 Décembre prochain !

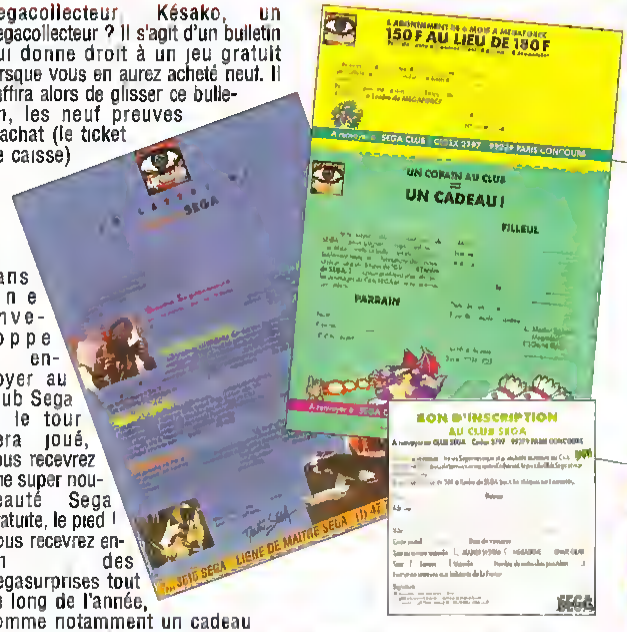
Toutes les consoles SEGA et plus de 300 jeux testés et répertoriés !

LE CLUB SEGA CHANGE DE LOOK !

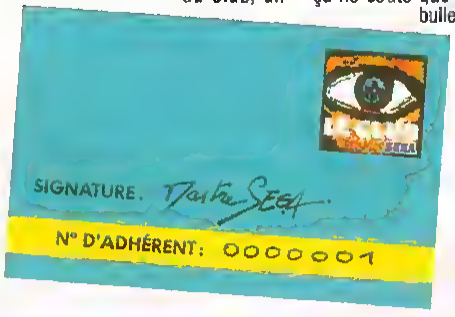
MAITRE SEGA : "PLUS ON EST DE FORTS, PLUS ON RIT..."

Vous savez tous qu'un Club Sega existe depuis longtemps. Maître Sega a décidé de le rendre encore plus puissant que d'habitude et ainsi de vous rendre vous-mêmes encore plus puissants si vous faites le choix d'y adhérer. Faire partie du Club Sega, c'est une véritable chance mais c'est surtout pouvoir bénéficier de toute une série de nouveaux privilèges exclusifs. Avec son nouveau logo, Maître Sega vous offre son amitié et sa confiance. Tout est construit autour du joueur, au Club Sega, et il est difficile de résister lorsque l'on sait ce que l'on peut gagner en y entrant. Le Club est réservé aux vrais Ségamaniaques, ceux qui passent des heures à se dépasser eux-mêmes, en pulvérisant les scores intouchables ou en terminant des jeux

difficiles. Si vous décidez d'entrer au Club, vous recevrez une carte personnelle numérotée et un pin's du Club. Vous aurez aussi l'immense privilège de recevoir tous les mois une lettre personnelle, signée de Maître Sega lui-même, vous présentant des scoops et des offres exclusives. Mais ce n'est pas tout ! Vous recevrez aussi, lors de votre inscription au Club, un Segacollecteur Késako, un Segacollecteur ? Il s'agit d'un bulletin qui donne droit à un jeu gratuit lorsque vous en aurez acheté neuf. Il suffira alors de glisser ce bulletin, les neuf preuves d'achat (le ticket de caisse)



dans une enveloppe à envoyer au Club Sega et le tour sera joué, vous recevrez une super nouveauté Sega gratuite, le pied ! Vous recevrez enfin des Segasurprises tout au long de l'année, comme notamment un cadeau pour votre anniversaire. Et pour ceux qui ne sont pas encore persuadés par cette avalanche de bonnes raisons, sachez que vous pourrez vous abonner à Megaforce (ça, c'est une bonne idée !) pour 150F au lieu de 180F, économiser 10F sur le prix de la Sega Vidéo n°2, et même parrainer un copain pour son entrée dans le Club. Pour cette dernière opération, il suffira de faire inscrire un ami et vous gagnerez un cadeau simplement en remplissant une feuille de parrainage reçue avec votre courrier du Club. Pour vous inscrire, rien de plus simple, ça ne coûte que 50F par an. Le bulletin d'adhésion à remplir se trouve dans le catalogue des services Sega, disponible chez les revendeurs Sega, ou auprès de la ligne de Maître Sega, au (16 1) 47.79.23.45. A bientôt, au Club Sega !



LES NOUVEAUTÉS D'A.O.D
Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!
*Sauf consoles
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA
MICROMANIA
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
NOUVEAU
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs-Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 au décembre

MEGA news

Le GAME GENIE

Pour ceux qui l'ignorent encore, le GAME GENIE est un petit accessoire génial, en vente depuis quelques mois dans les grandes surfaces et dans les magasins de jeux vidéo. Il s'utilise avec la MEGA DRIVE. Son emploi est extrêmement simple : il se branche sur votre console, comme si c'était une cartouche de jeu. Vous insérez ensuite une de vos cartouches de jeu dans le GAME GENIE lui-même, et il se charge de modifier les difficultés de ce jeu, quand vous lui en donnez l'ordre. Tout est désormais possible : Vous pouvez choisir ou cumuler des vies ou munitions infinies, l'invincibilité, l'accès aux tableaux cachés, la super vitesse, de nouvelles armes etc. Si vous êtes un joueur moyen, le GAME GENIE vous aidera à jouer comme si vous étiez un pro. Si vous êtes balaise, vous pouvez utiliser le Game Genie pour corser le jeu et, par exemple, sauter moins haut, jouer avec MOINS de vies, de munitions etc. Les combinaisons sont innombrables !...

À partir de ce numéro, MEGA FORCE vous donnera chaque mois en exclusivité, des codes pour votre MEGA DRIVE.

Ce mois-ci, essayez les codes suivants pour

WORLD CUP ITALIA 90

AJMT-AA56 + 9TMT-BGNA + AAMT-AJEC
le joueur 1 démarre avec 4 points et le joueur 2 avec 0

AJMT-AA56 + 9TMT-BGNA + AAMT-ALEC
le joueur 1 démarre avec 5 points et le joueur 2 avec 0

AJMT-AA56 + 9TMT-BGNA + AAMT-ANEC
le joueur 1 démarre avec 6 points et le joueur 2 avec 0

AJMT-AA56 + 9TMT-BGNA + ATMT-AAEC
le joueur 2 démarre avec 4 points et le joueur 1 avec 0

AJMT-AA56 + 9TMT-BGNA + AYMT-AAEC
le joueur 2 démarre avec 5 points et le joueur 1 avec 0

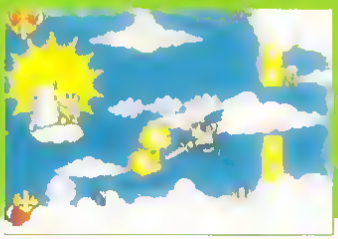
AJMT-AA56 + 9TMT-BGNA + A2MT-AAEC
le joueur 2 démarre avec 6 points et le joueur 1 avec 0

N'oubliez pas que vous pouvez faire vos propres combinaisons de codes en entrant jusqu'à trois codes distincts en même temps !

CHIKI CHIKI BOYS

Ce jeu, au titre purement nippon (et provenant d'ailleurs du Japon), nous presente les aventures extraordinaires d'un jeune garçon fougueux et kamikaze, dont le but dans la vie est de s'opposer aux forces du Mal, qui viennent d'envahir les cieux de son pays. Dans le plus pur style japonais et cartoon, les graphismes font penser a la saga des Wonderboy. Il s'agit de toutes façons d'un jeu de plates-formes très coloré et au scrolling horizontal, qui vous fera utiliser des armes apparemment inoffensives mais qui pourront faire de puissants dégâts. Demandez donc a votre épée !

Editeur : SEGA



Essayez également les codes suivants pour

KING'S BOUNTY

C'est radical et c'est en exclusivité dans MEGA FORCE !

R17A-R6V0
Master Code - indispensable pour rentrer tous les codes suivants.

NWWT-EAFW
Démarrer avec un capital de 100 jours

4CWT-ERFW
Démarrer avec un capital de 2000 jours

1XYT-BGR2+AHYT-AAG4
Toujours avoir 1 peloton dans chaque armée en guerre

1XYT-BGR2+NXYT-AAG4
Toujours avoir 100 pelotons dans chaque armée en guerre

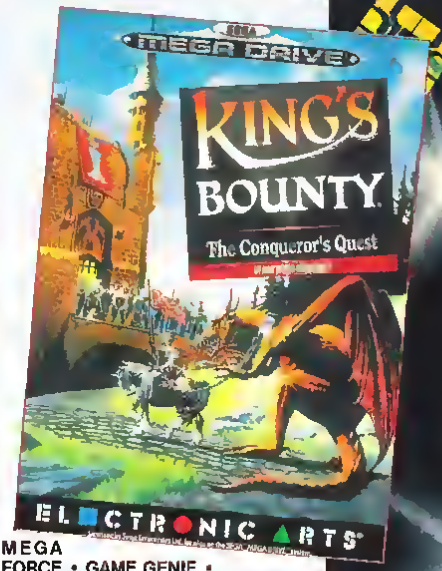
2AXT-DCTG
Ne jamais perdre le contrôle d'une armée

AKWA-CA9Y
Gratuité du recrutement et du frêt des bateaux

RGNA-A6YY
Gratuité des armées

CBCT-AA6T
Continu (les jours sont toujours comptés mais jamais de Game Over, le compteur redemarrant toujours au maxi)

Bon fun, et rendez-vous le mois prochain pour de nouveaux codes exclusifs. Si vous êtes bloqués dans un jeu, vous pouvez toujours nous écrire et nous donner le nom du jeu. On essayera de vous aider grâce à cette rubrique.

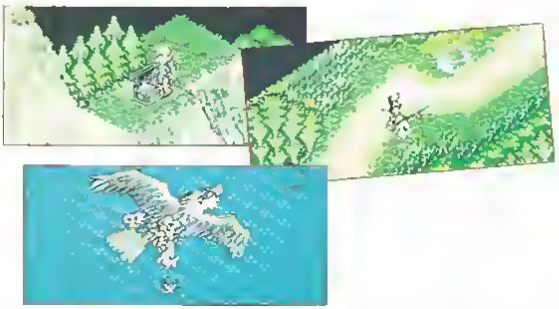


MEGA FORCE • GAME GENIE • 100 Avenue du Gl. Leclerc • 93692 Pantin CEDEX

RBI BASEBALL 4

Cette simulation de base-ball sortie aux Etats-Unis (pays où ce sport est roi, avec le basket et le foot américain) nous offre ce que l'on peut faire de plus complet en options, et de plus simple en jeu ! Autant la doc donne des milliards de tableaux et des tonnes de statistiques, autant les commandes sont simples à utiliser, avec les coups habituels du base-ball : "slow ball", effets, plongeons, etc. On retrouve les équipes américaines des championnats de 1989, 90 et 91. Même si la réalisation est inférieure à celle de Super League, RBI 4 s'en tire avec les honneurs car il reste un modèle de jouabilité.

Editeur : Tengen



LANDSTALKER

Vous connaissez la saga Shining In The Darkness ? Le jeu oui, mais pas la saga ? C'est bien normal puisque le premier volet (Shining in the Darkness, justement) est sorti en France mais pas le second, qui n'a vu le jour qu'au Japon. Ces jeux sont des jeux d'aventure, que l'on pourrait même qualifier de rôle puisque vous faites progresser un ou plusieurs personnages dans des mondes complexes. La vue est en 3D et vous progressez dans des galeries de donjons. Vos personnages évoluent au cours du jeu. Le troisième volet sort au Japon sous le nom de Landstalker, un jeu qui risque de faire grand bruit puisqu'il abandonne quelque peu le côté jeu de rôle en progression de face, pour faire place à un jeu en vue de dessus isométrique. Aussi touffu que ses prédécesseurs, il vous fera traverser des lieux encore plus vastes que les précédents. Il ne reste plus aux aventuriers que vous êtes à espérer voir un jour ce jeu adapté en version officielle avec des textes en anglais.

Editeur : SEGA

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour 500 F d'achat de jeux !
AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL
Offre valable dans la limite des stocks disponibles et une valeur de 149F

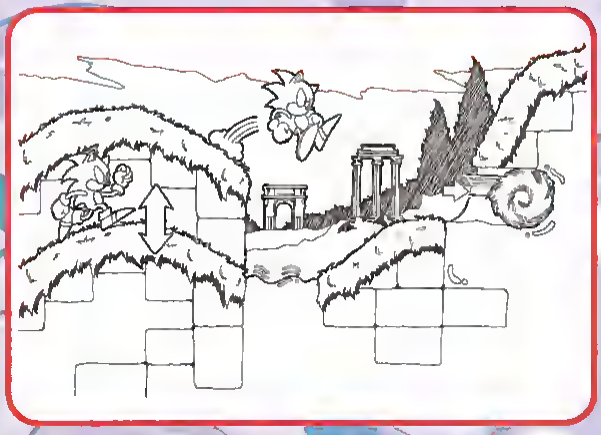
MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo. NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs-Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

Le créateur de SONIC

Lors de notre dernier passage chez Sega au Japon, le mois dernier, nous avons eu la chance de pouvoir rencontrer Mr Kanari, le créateur de Sonic. Pour être plus précis, il convient toutefois de signaler que Mr Kanari a dirigé l'équipe qui a réalisé ce grand classique, car une bonne quinzaine de personnes ont collaboré à ce projet, comprenant graphistes, concepteurs, programmeurs et aussi musiciens. Cela dit, c'est Mr Kanari qui est l'âme de cette équipe et il a suivi la réalisation de ce projet de bout en bout.



Mego Force : Mr Konari, pouvez-vous nous dire quelles ont été vos motivations lorsque vous avez créé Sonic ?

Mr Kanari : Nous avions déjà créé des héros Sega sur la Master System, comme Alex Kidd, Wonderboy ou encore Shinobi, et il est évident que de tels personnages ont contribué au succès de cette console. Avec l'arrivée de la Megadrive, il nous a semblé important de créer un nouveau personnage que le public pourrait identifier à cette console et c'est Sonic qui a été choisi.

M-F : Pourquoi avoir choisi un hérisson bleu ?

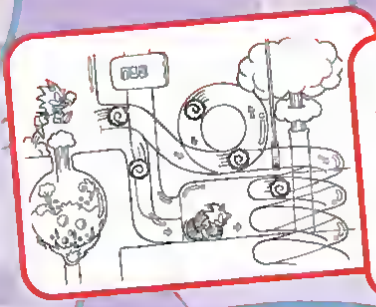
Mr K. : Il est clair que les jeunes voulaient un personnage mignon, alors nous avons mis nos graphistes au travail et ils ont créé des tas de personnages nouveaux, dont certains seront sans doute les héros de futurs jeux. Il y avait toutes sortes d'animaux, ainsi que des humains. Finalement, nous avons choisi le hérisson parce qu'il symbolisait bien l'idée de vitesse qui collait avec la Megadrive. Quant à la couleur de Sonic, le choix était évident car le bleu est la couleur de Sega.

M-F : Imaginiez-vous que Sonic remporterait un tel succès ?

Mr K. : Nous étions sûrs que Sonic plairait au public, mais nous avons quand même été surpris du fantastique succès qu'a remporté ce nouveau personnage. Maintenant, Sonic est une véritable star qui fait beaucoup pour l'image de Sega.

M-F : Est-ce vous qui avez eu l'idée d'adjoindre un ami à Sonic, le sympathique renard de Sonic 2 ?

Mr K. : Non, ce n'est pas moi et il faut pré-



La BD japonaise consacrée à Sonic

ciser que contrairement au jeu précédent, Sonic 2 n'a pas été développé au Japon mais aux Etats-Unis par les équipes de Sega US.

M-F : De nombreux lecteurs de Mega Force ont souhaité que Sonic ait une petite amie. Est-ce que cela est envisagé et est-il prévu que de nouveaux personnages rejoignent Sonic par la suite ?

Mr K. : En effet, nous avons constaté que le public souhaitait que Sonic ait des amis. Plusieurs projets sont actuellement à l'étude et il n'est pas exclu que Sonic ait une petite amie par la suite. Du reste, un magazine de bandes dessinées japonaises publie régulièrement une série consacrée à Sonic. Dans cette B.D., Sonic a une famille et des amis, alors pourquoi ne pas faire de même dans un jeu ?

M-F : Combien de personnes ont travaillé sur Sonic et combien de temps a duré le développement de ce jeu ?

Mr K. : Plus d'une quinzaine de personnes ont participé à la réalisation du jeu. En tout, le développement de Sonic a pris près d'un an et demi, nettement plus que pour la plupart des jeux Sega.

M-F : Préparez-vous déjà d'autres jeux consacrés à notre hérisson préféré ?

Mr K. : La branche Arcade du service Recherche et Développement de Sega est actuellement en train de terminer un jeu consacré à Sonic. Ce n'est pas la reprise d'un jeu existant sur console, mais un programme entièrement nouveau qui est réalisé spécialement pour les salles d'arcade. Il faut signaler que cette démarche est très inhabituelle, car ce sont toujours les jeux d'arcade Sega qui sont convertis sur console et pour la première fois c'est l'inverse qui se produit. Mais la notoriété de Sonic est telle qu'il se devait de faire son entrée dans les salles d'arcade.

M-F : Merci Mr Konori, et n'hésitez pas à donner de nombreuses suites aux aventures de Sonic !

PROPOS RECUEILLIS PAR ALAIN HUYGHUES-LACOUR.

Ces dessins ont été réalisés par les concepteurs de Sonic, avant que le développement du jeu ne commence, et on y découvre déjà l'esprit du jeu, ainsi que son graphisme.

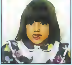
MEGASCORES

ces gars sont plus forts que toi !

Allez, c'est reporti pour un tour... Et quelle opulence mes enfants, vous vous êtes vraiment déchaînés ce mois-ci ! A ce rythme-là, on va finir par ne plus pouvoir vous tenir. Remarquez, ce n'est pas moi qui vais m'en plaindre bien au contraire. Alors je ne dirai qu'une chose : "vous êtes sur la bonne voie, mes très chers fidèles... Et ne le quittez surtout pas !"...
Ecrivez-nous, toujours et encore, en n'oubliant pas de nous faire un petit Curriculum Vitae, histoire qu'on en soche un peu plus sur vous et vos passions. Et puis mettez une petite photo de votre bouille, c'est tellement plus sympa, sans compter le succès que vous aurez par la suite auprès des belles minettes... Quant aux demoiselles, vous pourriez aussi vous mettre un peu "en avant", non !? N'oubliez pas notre adresse : MEGAFORCE, Les Megoscores, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

MASTER SYSTEM

Ghost House 6750
Siham PONS
Marseille (13)
Non contente d'être la plus jeune de tous nos competiteurs, Siham est en prime une très grande joueuse.. Alors Messieurs, prenez-en de la graine !



Ah Siham quel bonheur d'avoir une gentille maman qui nous écrit ta gentille lettre. Et s'il est encore trop tôt sûrement pour que tu puisses nous écrire toi-même, tu nous prouves qu'il n'est jamais trop tôt pour exceller dans le jeu vidéo. Siham aime beaucoup la Master System II, elle a 3 ans et demi (!) et ne s'est pas faite aider ni par Papa ni par Maman ! Elle s'amuse également beaucoup avec Alex Kidd in Miracle World, mais elle adore aussi ses poupées et son vélo, comme on la comprend. Comme elle le dit elle-même, son score n'est pas si terrible que ça, mais à son âge, elle a encore beaucoup de temps pour s'entraîner !

American Baseball 40-0
Gregory LELQUP
Chalons/Marne (51)
Comme quoi le Base-ball n'est pas un sport que seuls les américains savent maîtriser..

Grégory a 13 ans, et [illegible] très fort au base-ball, il adore également le football et [illegible] préférées sont : P.P. [illegible] l'O.M. Grégory se prépare à un grand événement : l'arrivée de sa Megadrive dans la hotte du Père Noël ! Gageons que cela lui donnera l'occasion de réaliser de nouveaux Mégascores.

Astérix 129420
Thierry VALLÉ
Villecomtal/Assos (32)
50 minutes de plus pour finir Astérix, ça me rappelle quelque chose, mais quoi...

Thierry a 12 ans et habite dans le Gers (un superbe département, je connais...). Il termine effectivement Astérix en 50 minutes, et avec un capital de 43 vies ! Encore plus fort apparemment, il termine Psycho Fox en 5 minutes. A se demander s'il a le temps de jouer quand même tellement il va vite ! Il s'éclate sur sa Master System Plus mais possède également une Game Gear qu'il vient juste d'acquérir. A suivre donc !

Sonic
607400
MARCQ Eric
Cepet
Euh.. tu n'aurais pas un "Cheat Code", par hasard... Parce que 31 vies, on s'demande ?

Eh oui, Eric termine Sonic avec 31 vies d'avance et nous assure que c'est réel, bravo ! C'est un vrai dingue des jeux vidéo et a terminé complètement ses 31 jeux sur Master System. Il se plaît bien en région [illegible] compte s'acheter très bientôt la Megadrive. Encore de jolis records en perspective, j'en suis sûr !

Sonic 759700
Nicolas PLUMART
Annezin (62)
Un accro de SEGA, au plumart en plus, euh.. Toi aussi, tu dors avec ta console ?

Eh oui Nicolas, cette blague on a dû te la faire souvent. D'ailleurs Nicolas a beaucoup d'humour à ce sujet car il nous précise lui-même qu'il ne s'endort jamais lorsqu'il joue ! Il est également modeste car il a réalisé ce score en mode [illegible] n'en avait pas réalisé l'importance ! De plus il termine Sonic avec 6 Continues et 20 vies. Nicolas a 13 ans, mesure 1m52 et il a l'air de s'entraîner très sérieusement sur Olympic Gold. Donc à bientôt sûrement !

GAME GEAR

Out Run 354500
VANDERWEGER Arnaud
Annœullin (59)
J'ai mis un turbo dans mon moteur, mon colonel (voix de Rambo), mais j'comprend pas... J'vais pas plus vite !

[illegible] ans, mesure 1m [illegible] il adore Sega, Megaforce, Sonic et [illegible] est tellement rare d'entendre ça que ça vaut [illegible] détour ! [illegible] Comme quoi [illegible] ne sont pas dirigés forcément dans le [illegible] pour l'enseignement "traditionnel". De plus, le jeu chez Arnaud a l'air d'être une véritable entreprise familiale : ils ont les 3 consoles Sega à la maison, et Sébastien le grand frère a fait récemment 354 500 points sur Out Run en Game Gear. Quant à Sonic, Arnaud réalise son score avec 29 vies et 8 Continues ! J'vous dis pas l'ambiance quand ils doivent se lancer des défis.

European Club Soccer 58-00
Régis GUIOT
Arras (62)
Et hop, encore un p'tit score histoire d'épater la galerie, hein !

Avec humour, Régis -qui a 18 ans- nous annonce que Maître Sega n'a qu'à bien se tenir ! Cela dit, même si Maître Sega restera toujours imbattable, il est certain que les scores de Régis sont impressionnants sur Game gear et Megadrive. Il a l'air également très fort sur Olympic Gold (sans "Turbo") mais là, il faut dire qui nous avons affaire à un "pro" : il a été vice champion de France en 1991 sur 400 mètres ! Une vraie star...

Sonic 500360
Franck RINERO
Perpignan
Dis... Tu confondrais pas le jeu vidéo et l'Aïkido per hasard ? Bonjour le score, pour de la Game Gear...

Franck nous a découvert cet été, et nous couvre d'éloges. Merci Franck, mais nous pouvons te renvoyer tes félicitations car tu fais très fort toi aussi. Et puis ta lettre est superbe, tapée à la machine et tout, et tout... Franck a 14 ans, il est en 3ème, habite près de Perpignan et il est ceinture [illegible] d'Aïkido. Mais ce qu'il préfère, c'est s'éclater sur sa Game Gear, pourtant il n'a que trois jeux : Sonic, Columns et Wonderboy 3. Comme quoi quantité ne rime pas toujours avec qualité.

Donald Duck 2883500
BENHAMO Gregory
Evaux-les-Bains(23)
Eh... Qui l'eût cru ! Et pourtant Gregory aura pulvérisé l'ancien record... Balaise !

Gregory a 14 ans, adore le tennis et le cyclisme, c'est donc un grand sportif... mais (comme il le précise lui même avec beaucoup de malice) "devant la télé"... Bon, allez, on dira que tu aimes le sport, tout simplement non ?!... Par contre, pour le jeu, c'est un vrai "pratiquant" et semble plutôt doué également sur Sonic. Il a tout fait pour tenter une photo d'écran afin d'attester son score, mais ça n'a pas marché et nous promet de nous l'envoyer. Allez, Gregory, ne t'embête pas, on te fait confiance puisque ton honneur est en jeu !

MEGA DRIVE

Streets of Rage 745500
Fredéric DEBUS
Valenciennes (59)
Ce n'est vraiment pas mal Frédenc et je te rassure, très peu de scores sur ce jeu excèdent 800000 points, alors...

Frédéric a 18 ans, et se pose des questions sur la qualité de son score... Ne t'inquiète pas Frédéric, nous pouvons t'assurer que ce n'est pas de la gnognotte, et même si ce n'est pas le record du siècle, tu peux t'estimer heureux ! Fred est aussi un fan de Sonic, Shadow Dancer, Astérix, et... Mega Force, regardez la photo !

Tazmania 78530
Loic CHABOUD
Corenc (38)
Ce que vous ne savez pas, c'est que notre cher Loïc est un grand poète pour qui le moindre jeu sur sa Mega Drive tient du prodige... Ah Loïc, tu ne crois pas si bien dire...

[illegible] 17 ans, [illegible] un garçon super organisé. Une belle lettre, bien construite, et [illegible] il a tout exprimé. En dehors de Tazmania, il a l'air d'être une bête sur EA Hockey et Olympic Gold, et s'il ne joue pas à ce dernier tous les jours, il devient fou ! Il dévore également son Mega Force tous les soirs, et ne peut s'endormir sans cela. Alors ça, ça nous fait vraiment chaud au cœur !

Pit Fighter 2573690
Max BESNARD
Avec cette tête, Max se tient prêt pour tous les defis... Je crois qu'il ne faut pas trop le chatouiller, ce gars-la... C'est un spécialiste !

Max a 13 ans, et il n'a l'air prêt à tout... D'ailleurs si vous possédez une console d'une marque quelconque autre que Sega, vous avez intérêt à ne pas le rencontrer au prochain carrefour ! Comme il le dit lui même, la baston, c'est son rayon, ça m'a l'air d'être de famille car son frère Jim nous met également un petit mot, et lorsque les deux frérots s'affrontent sur Streets of Rage, j'ai l'impression qu'il vaut mieux se faire tout petit !... Ils ont d'ailleurs formé une Corporation, la "M.S.A." Entendez par là : les "Mega-Scoreurs-Associés" !

Spiderman 153000
Benjamin CORNU
Tisseur de toiles, c'est sa profession, et Benjamin sait vraiment y faire, son score parle de lui-même !

Benjamin a 10 ans, possède 11 jeux et en a terminé 8 complètement. Il est en CM2, aime beaucoup la lecture (et plus particulièrement son Mega Force !), les échecs, le rugby, le hand-ball, et... sa console ! Vraiment, nous sommes très flattés de participer ainsi à la culture littéraire de la société française, et je dois dire qu'après ta lettre, Benjamin, nous avons un peu les chevilles qui gonflent!... Merci pour tous ces compliments, nous te renvoyons la balle !

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

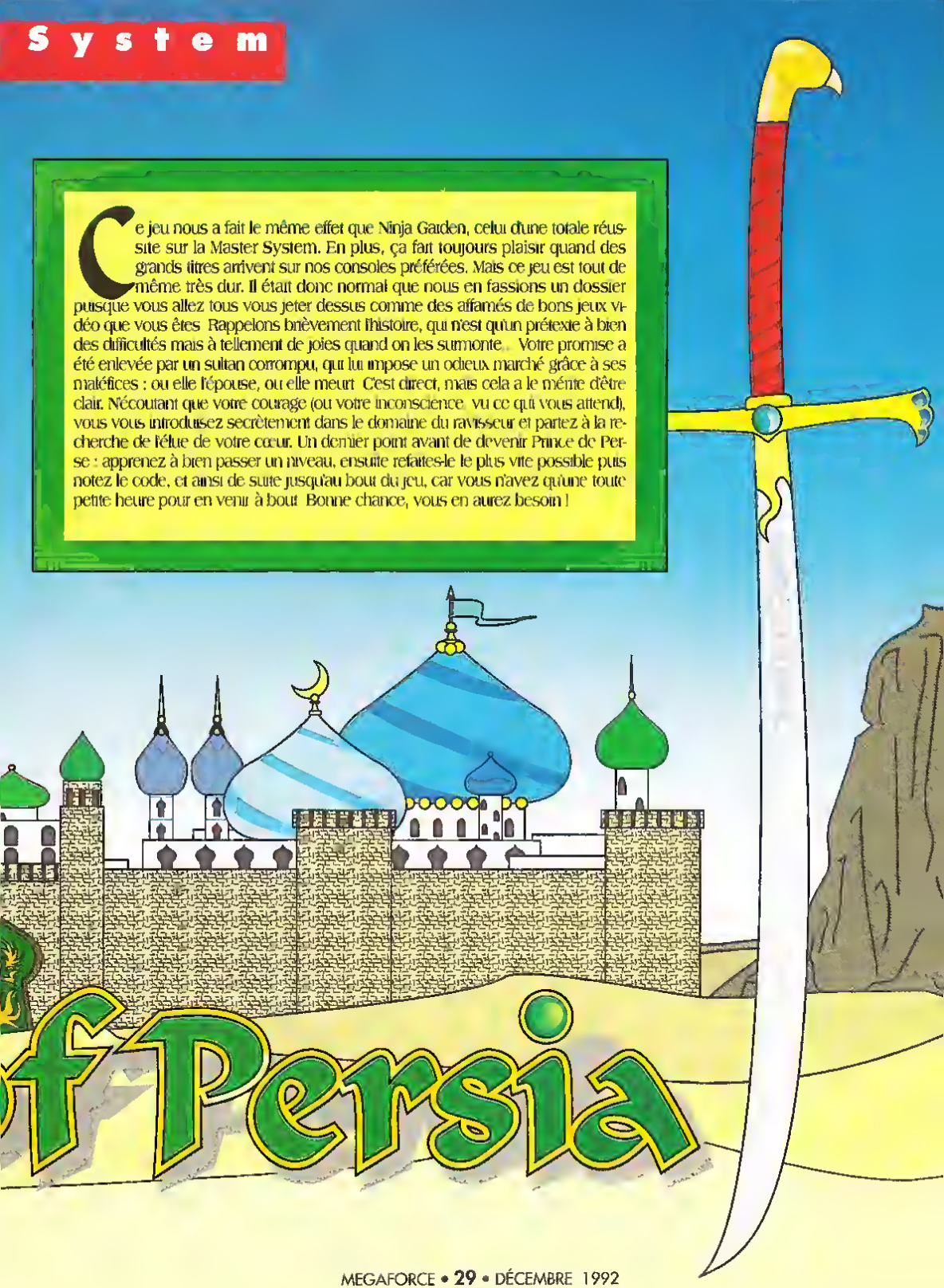
PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 1[illegible]
VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 [illegible]
CERGY 3
Centre Commercial L[illegible] 3 Fontaines Tél. 3[illegible] 75 05 42
LILLE
Grand Place Tél. 21 13 [illegible]
ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 [illegible]
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 7[illegible] 62 7[illegible]
CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 95 21

La version Game Gear

Exceptée la résolution graphique propre à la portable, Prince of Persia sur Game Gear ne connait aucun changement notable quant à son scénario et son déroulement.

Prince o

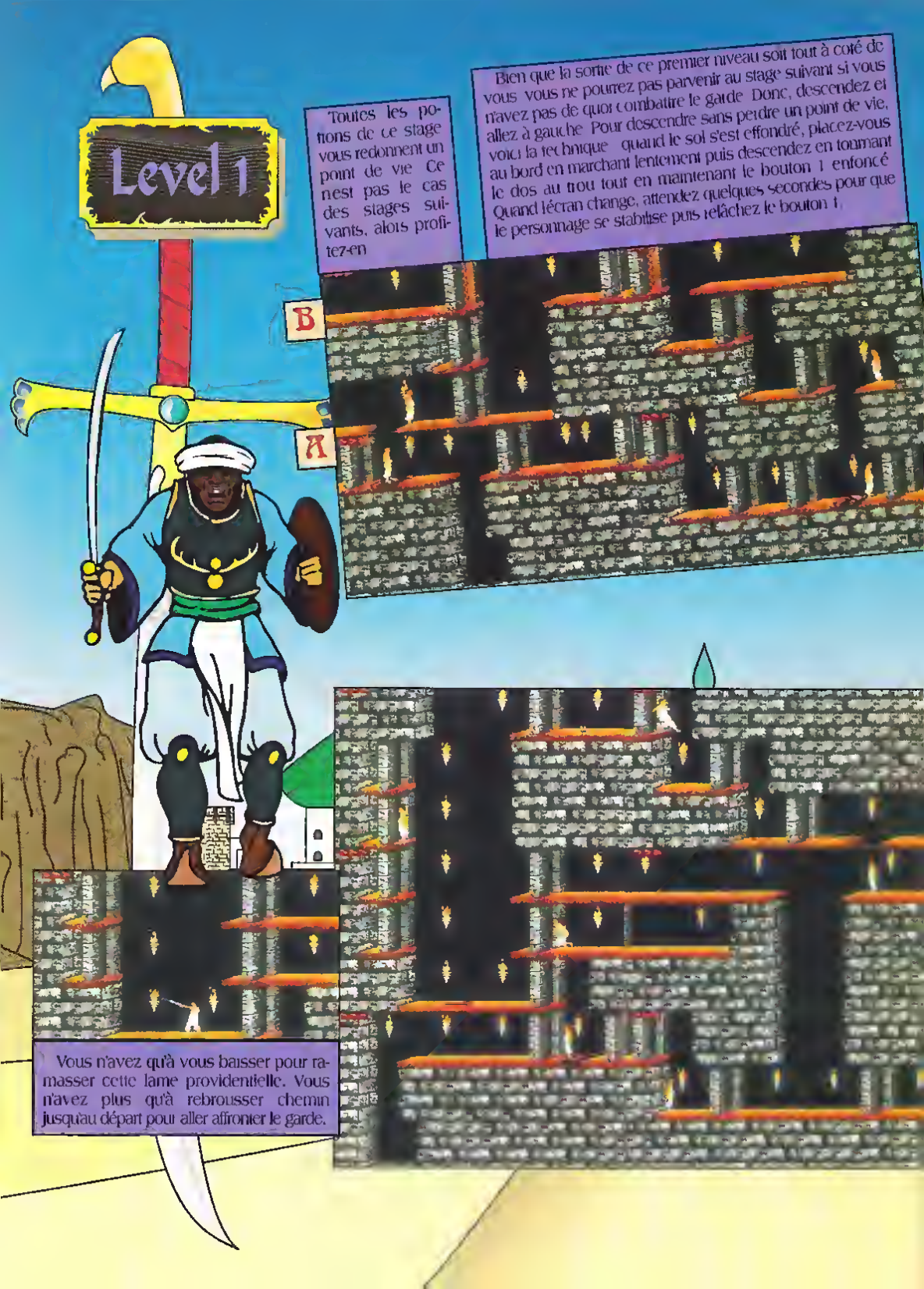
Ce jeu nous a fait le même effet que Ninja Garden, celui d'une totale réussite sur la Master System. En plus, ça fait toujours plaisir quand des grands titres arrivent sur nos consoles préférées. Mais ce jeu est tout de même très dur. Il était donc normal que nous en fassions un dossier puisque vous allez tous vous jeter dessus comme des affamés de bons jeux vidéo que vous êtes. Rappelons brièvement l'histoire, qui n'est qu'un prétexte à bien des difficultés mais à tellement de joies quand on les surmonte... Votre promise a été enlevée par un sultan corrompu, qui lui impose un odieux marché grâce à ses maléfices : ou elle l'épouse, ou elle meurt. C'est direct, mais cela a le mérite d'être clair. Nécoutant que votre courage (ou votre inconscience, vu ce qui vous attend), vous vous introduisez secrètement dans le domaine du ravisseur et partez à la recherche de l'élue de votre cœur. Un dernier point avant de devenir Prince de Perse : apprenez à bien passer un niveau, ensuite refaites-le le plus vite possible puis notez le code, et ainsi de suite jusqu'au bout du jeu, car vous n'avez qu'une toute petite heure pour en venir à bout. Bonne chance, vous en aurez besoin !



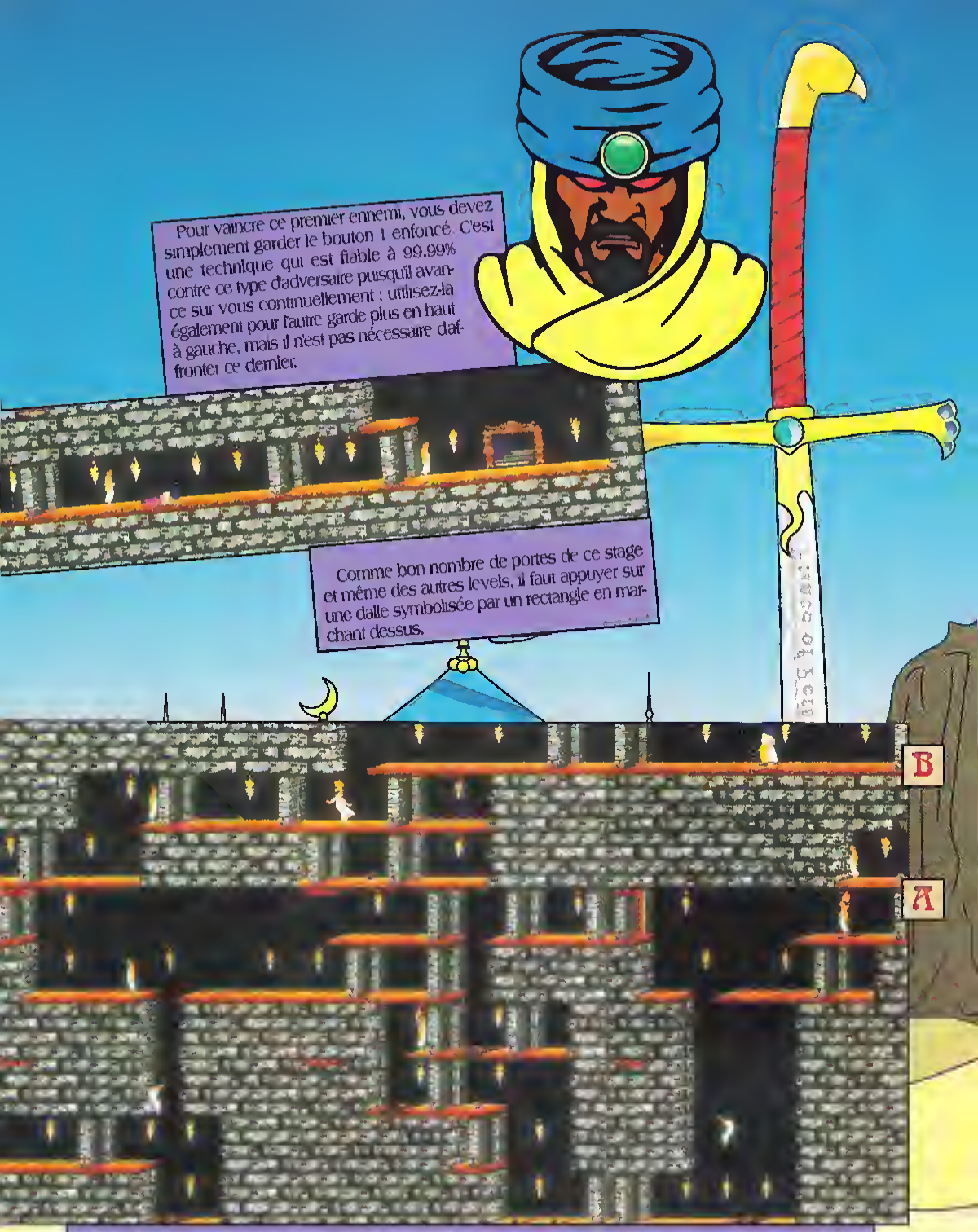
Level 1

Toutes les potions de ce stage vous redonnent un point de vie. Ce n'est pas le cas des stages suivants, alors profitez-en.

Bien que la sortie de ce premier niveau soit tout à coté de vous, vous ne pourrez pas parvenir au stage suivant si vous n'avez pas de quoi combattre le garde. Donc, descendez et allez à gauche. Pour descendre sans perdre un point de vie, voici la technique : quand le sol s'est effondré, placez-vous au bord en marchant lentement puis descendez en tournant le dos au trou tout en maintenant le bouton 1 enfoncé. Quand l'écran change, attendez quelques secondes pour que le personnage se stabilise puis relâchez le bouton 1.



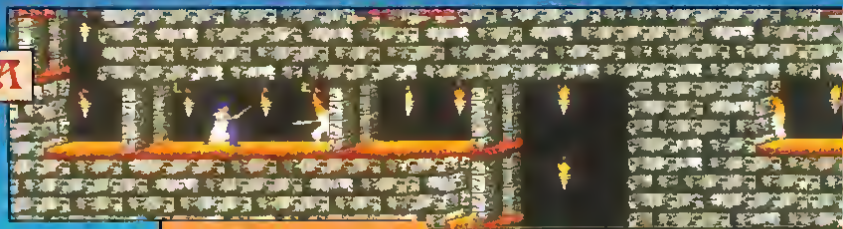
Vous n'avez qu'à vous baisser pour ramasser cette lame providentielle. Vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin jusqu'au départ pour aller affronter le garde.



Pour ne pas tomber dans le vide, la technique est simple, mais encore faut-il la connaître... Placez-vous sur la dalle de façon à ce que la grille à gauche de l'écran s'ouvre. Ensuite, avancez lentement vers la gauche (attention car les deux dalles du bout s'effondrent si vous marchez dessus). Appuyez uniquement sur le bouton 2 et maintenez le bouton enfoncé puis appuyez sur la flèche de la direction dans laquelle vous sautez (ici à gauche)

Level 2

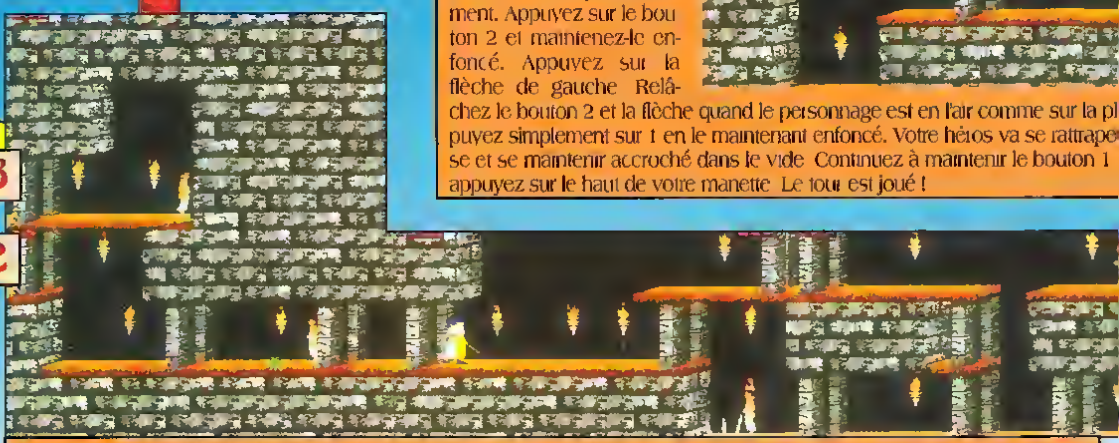
A



Premier saut un peu délicat du jeu, et en plus vous êtes obligé de passer par là : mettez-vous juste au bord en avançant lentement. Appuyez sur le bouton 2 et maintenez-le enfoncé. Appuyez sur la flèche de gauche. Relâchez le bouton 2 et la flèche quand le personnage est en l'air comme sur la photo. Appuyez simplement sur 1 en le maintenant enfoncé. Votre héros va se rattraper et se maintenir accroché dans le vide. Continuez à maintenir le bouton 1 appuyez sur le haut de votre manette. Le tour est joué !

B

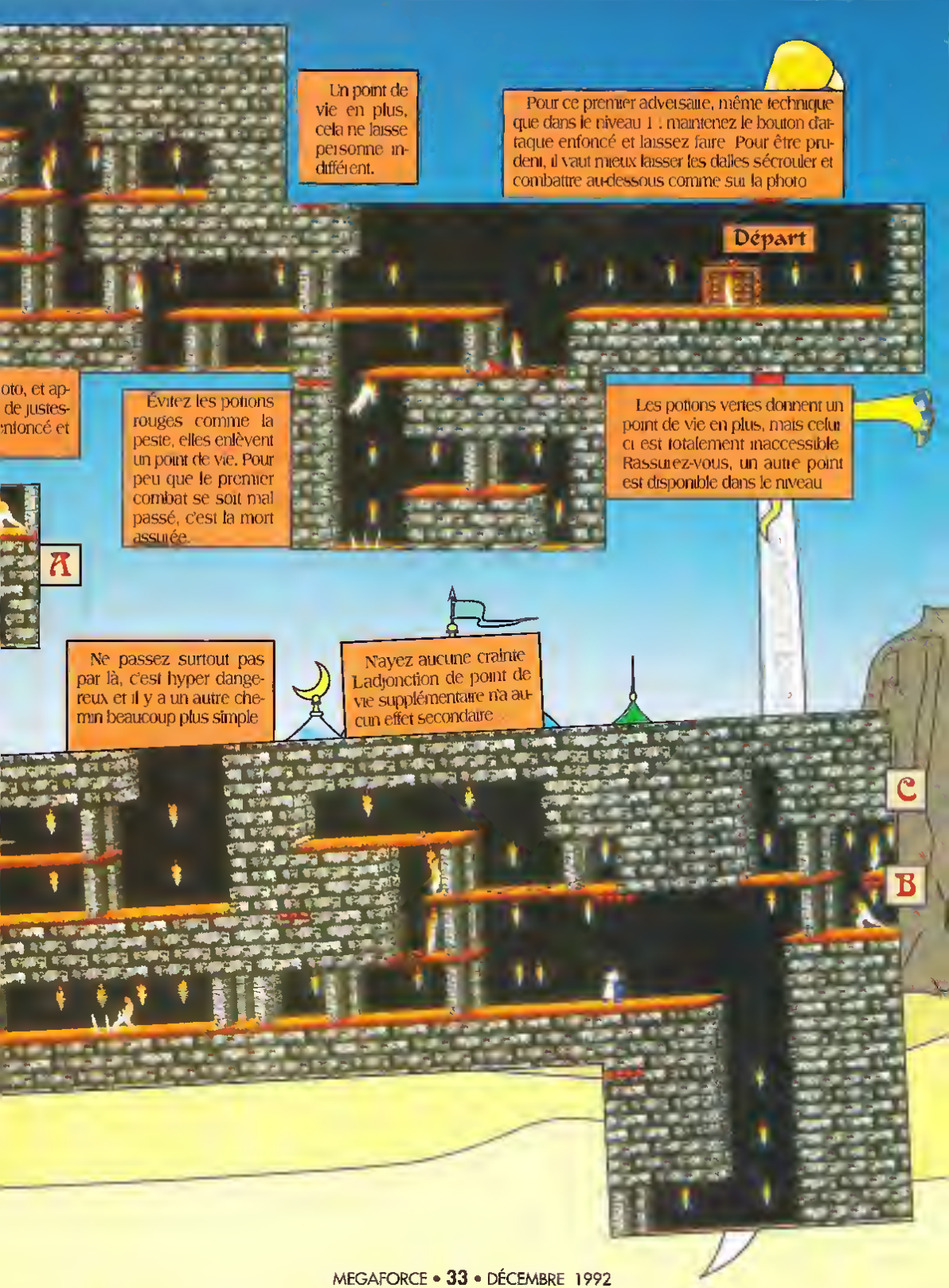
C



Pour ce passage, vous pouvez très bien passer par les pointes pour aller affronter le garde : il vous suffit de marcher lentement, c'est-à-dire de maintenir le bouton 1 enfoncé pendant que vous marchez. Surtout, ne le relâchez jamais tant que les pointes ne sont pas rentrées dans le sol.

La dalle qui ouvre la porte de sortie est là : il vous suffit de sauter comme expliqué précédemment pour ouvrir la porte du niveau 3.

Sortie


Un point de vie en plus, cela ne laisse personne indifférent.
Pour ce premier adversaire, même technique que dans le niveau 1 : maintenez le bouton d'attaque enfoncé et laissez faire. Pour être prudent, il vaut mieux laisser les dalles s'écrouler et combattre au-dessous comme sur la photo
Départ
oto, et ap-
de justes-
nfoncé et
Évitez les potions rouges comme la peste, elles enlèvent un point de vie. Pour peu que le premier combat se soit mal passé, c'est la mort assurée.
Les potions vertes donnent un point de vie en plus, mais celui-ci est totalement inaccessible. Rassurez-vous, un autre point est disponible dans le niveau.
A
Ne passez surtout pas par là, c'est hyper dangereux et il y a un autre chemin beaucoup plus simple.
N'ayez aucune crainte. L'adjonction de point de vie supplémentaire n'a aucun effet secondaire.
C
B

Pour l'instant, vous n'avez rien à craindre de lui. Il se réveillera quand la porte du niveau 4 sera ouverte.

Sortie

Ce squelette n'a pas de points de vie comme vous l'avez certainement constaté. Il s'agit donc pour vous de le pousser dans le vide avec l'aide de votre épée. Pour éviter de démarrer trop loin et de mourir avant de l'avoir fait tomber, voici une petite astuce : mettez-vous dans le coin le plus en haut à gauche et sautez sans élan vers le squelette. Pendant le saut, appuyez sur 1 très vite pour dégainer votre épée puis combattez-le. Pour le combat, il faut faire comme pour les gardes puis, lorsqu'il donne quelques signes d'immobilité, relâchez 1, appuyez à droite puis réappuyez sur 1 et ainsi de suite.

Mettez-vous là où est le personnage mais le plus à gauche possible, et sautez sans élan à droite pour changer d'écran, sinon le squelette se fera une joie de vous envoyer "ad patres".

A

B

Après ces instants particulièrement redoutables, il faut se préparer au niveau 4 avec un nouveau décor.

Level 3

Bien que le contraire puisse sembler évident vous pouvez sauter pardessus ce grand vide Pour y parvenir, vous devez prendre de l'élan depuis l'écran précédent puis appuyer sur le bouton 2 environ deux pas avant l'instant propice au saut C'est totalement inutile pour finir le niveau mais cela peut vous entraîner pour la suite

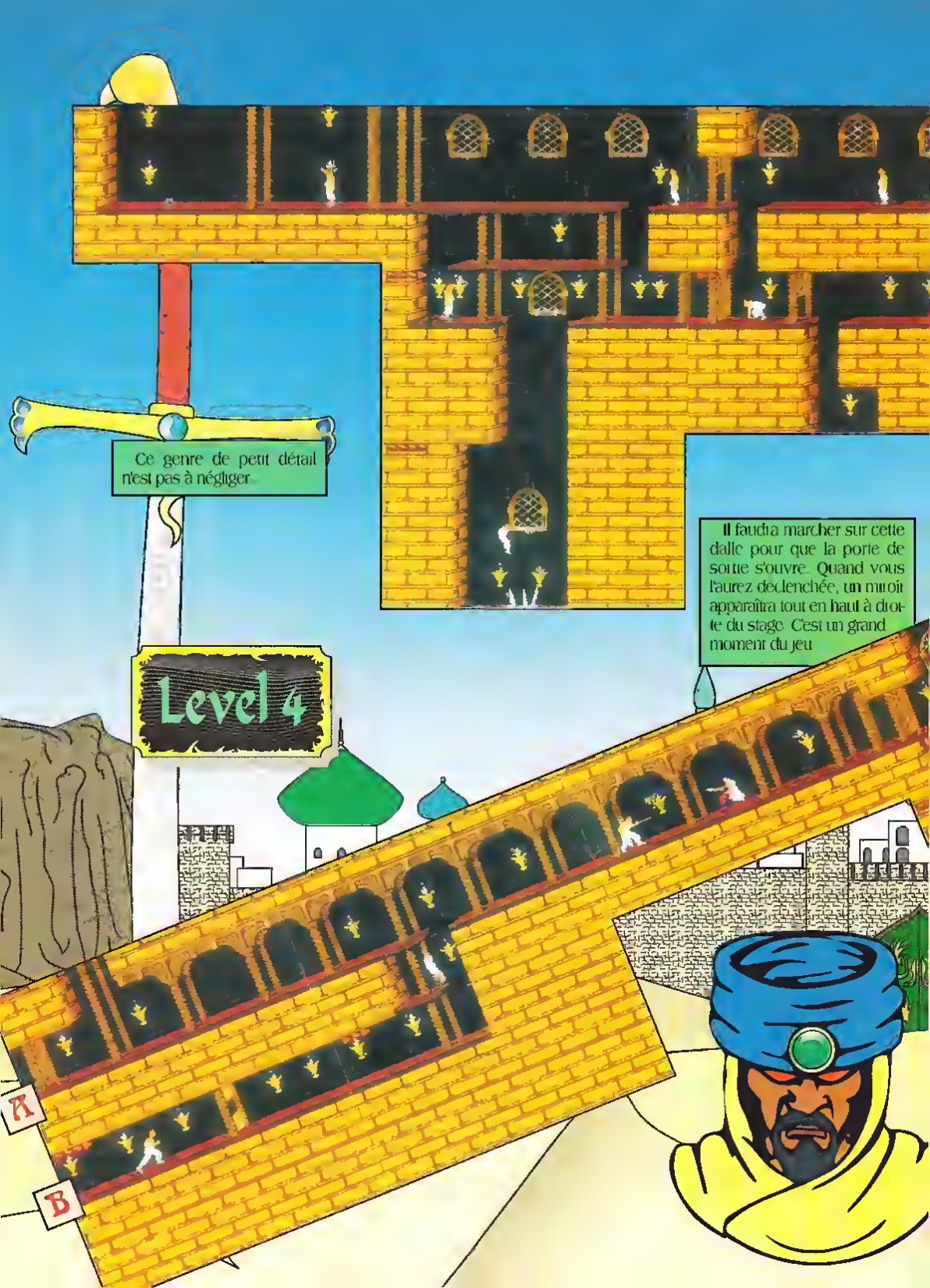
A

B

Départ

La technique est la même qu'en haut, mais cette fois c'est un peu plus dur et long Continuez jusqu'à ce qui tombe dans le trou

Pour passer les trois herses il suffit de se placer juste à côté de la première, puis de sauter sans élan au bon moment comme expliqué au niveau 2 Ce niveau étant assez complexe compte tenu des herses, des sauts et des combats contre le squelette, vous n'êtes pas obligés d'aller prendre ce point de vie mais il était de notre devoir de vous le montrer.


Ce genre de petit détail n'est pas à négliger
Il faudra marcher sur cette dalle pour que la porte de sortie s'ouvre. Quand vous l'aurez déclenchée, un miroir apparaîtra tout en haut à droite du stage. C'est un grand moment du jeu
Level 4
A
B

Toute cette partie na pas grand intérêt si ce n'est la potion tout à gauche, et la dalle qui ouvre la porte à droite du gardien. Cette dalle se trouve précisément au bout de la flèche.

à droite vous monterez, et vous irez encore à droite en passant devant de la porte de sortie

À première vue, vous pourriez avoir envie de passer par un autre endroit, mais malheureusement vous êtes obligé d'emprunter cette voie. Prenez votre élan puis sautez dans le miroir sans aucune hésitation. Un petit tour de magie de votre adversaire final lui permet alors de vous scinder en deux. Cette "ombre" de vous-même reviendra à plusieurs reprises pour vous mener la vie dure. Mais que voulez vous, c'est un jeu coriace auquel vous êtes en train de jouer ! En tout cas, vous n'avez plus qu'à sortir

Level 5

Sautez avec la même technique qu'au niveau 2 mais au lieu d'appuyer sur le bouton 1 pour vous raccrocher laissez-vous tomber pour revenir à l'écran de départ Mais vous serez en face de la porte

A

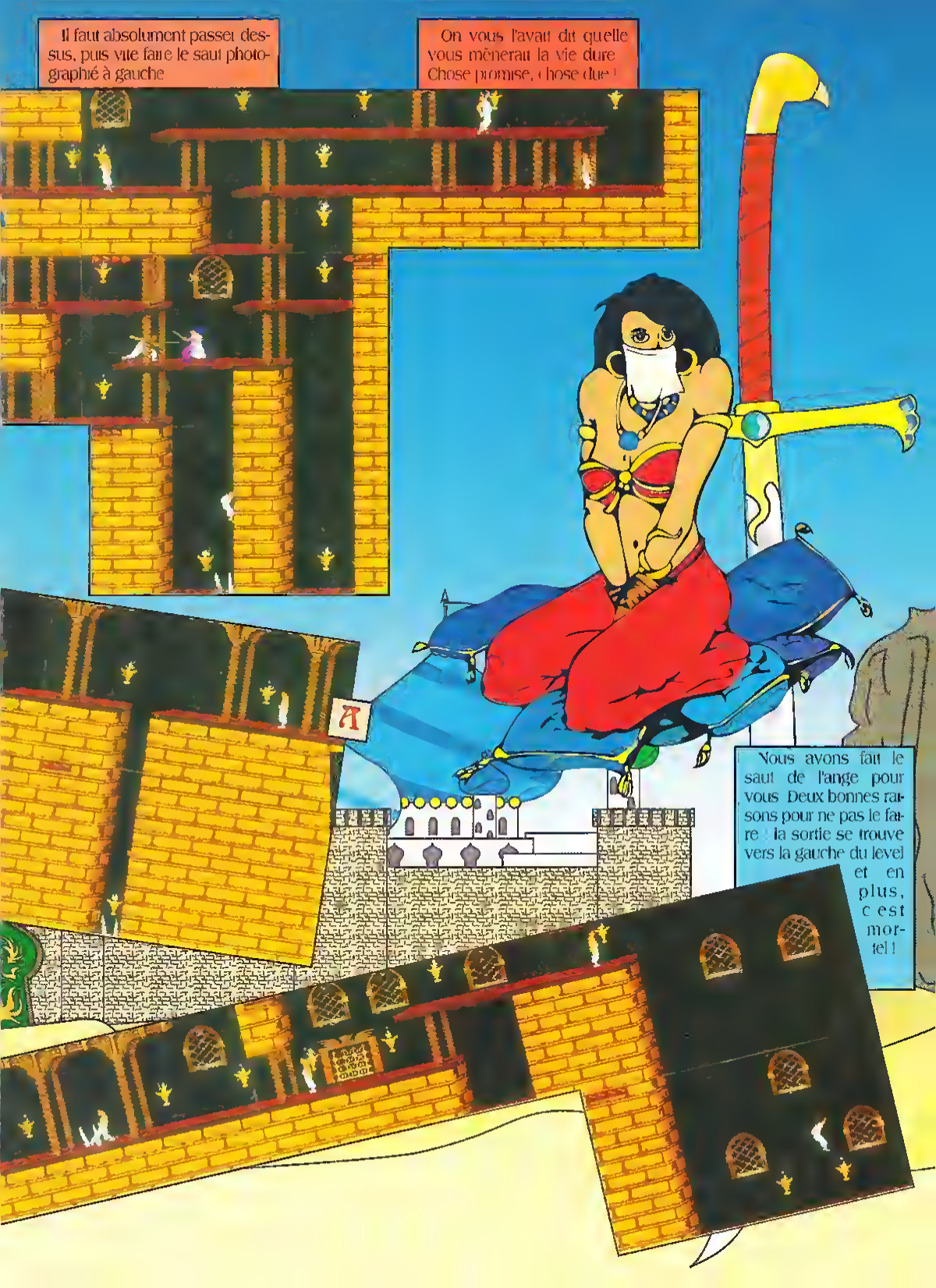
Départ

Sortie

Contentez-vous de sortir On ne peut pas aller à gauche de cette porte.

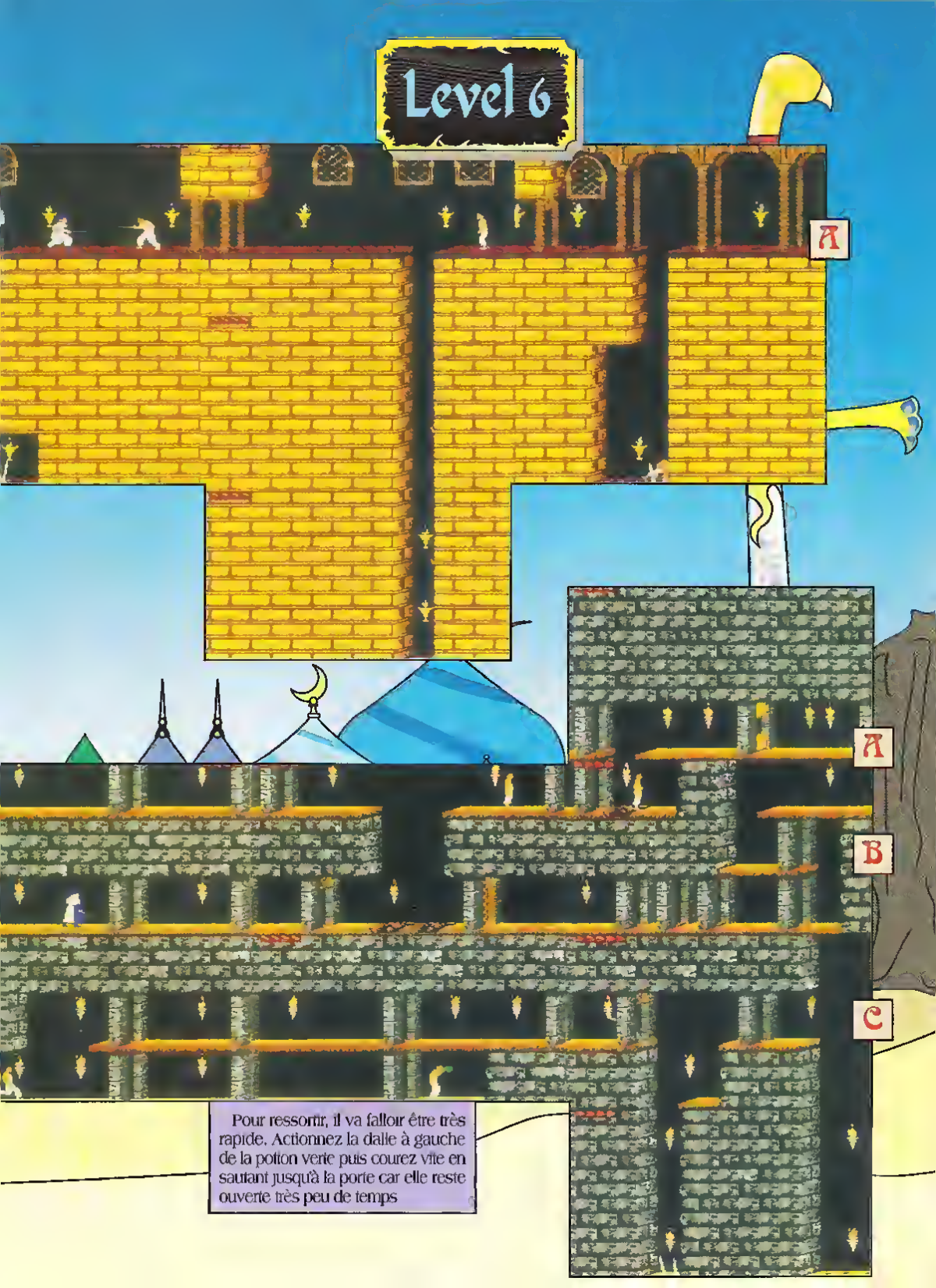
Pas de difficulté majeure si vous poursuivez les combats selon la méthode du début du jeu Si votre personnage dégaine trop vite son épée et que vous devez faire un saut, sortez de l'écran à reculons puis agissez vite pour ne pas retomber dans le même problème

Level 6


Il faut absolument passer dessus, puis vite faire le saut photographié à gauche
On vous l'avait dit qu'elle vous mènerait la vie dure Chose promise, chose due !
A
Nous avons fait le saut de l'ange pour vous Deux bonnes raisons pour ne pas le faire : la sortie se trouve vers la gauche du level et en plus, c'est mortel !

Toujours votre ombre qui vous joue un sale tour... Sautez sans élan tout en tentant de vous rattraper, puis subissez comme nous la terrible loi de la pesanteur et relâchez le bouton 1
Sortie
Départ
Appuyez sur 1 pour vous rattrapper puis hissez-vous, et ensuite sautez en face.
Level 7
Sortie
Buvez-la, puis laissez-vous tomber (si, si !), vous ne mourrez pas. Actionnez les deux dalles puis sortez.

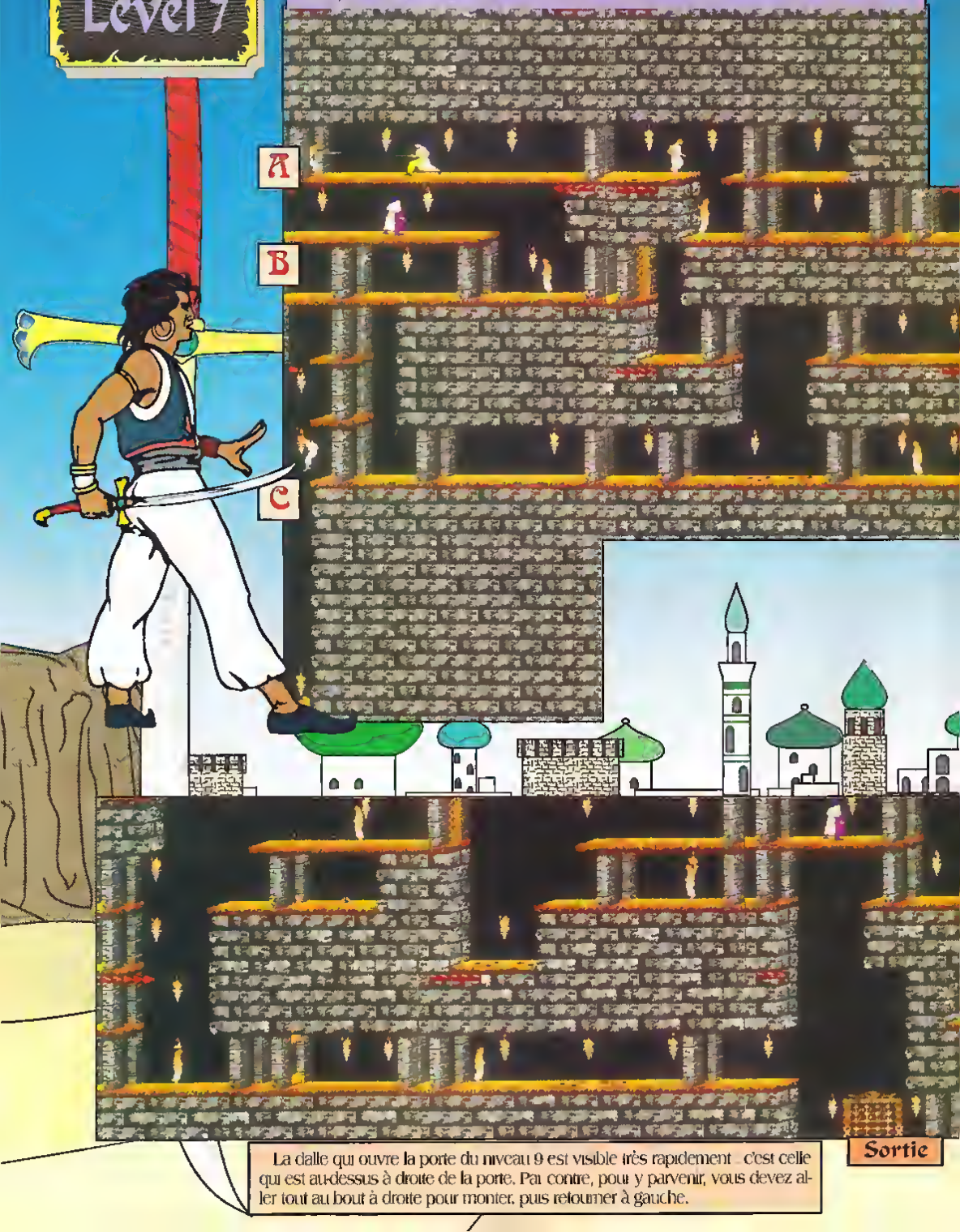
Level 6



Pour ressortir, il va falloir être très rapide. Actionnez la dalle à gauche de la potion verte puis courez vite en sautant jusqu'à la porte car elle reste ouverte très peu de temps

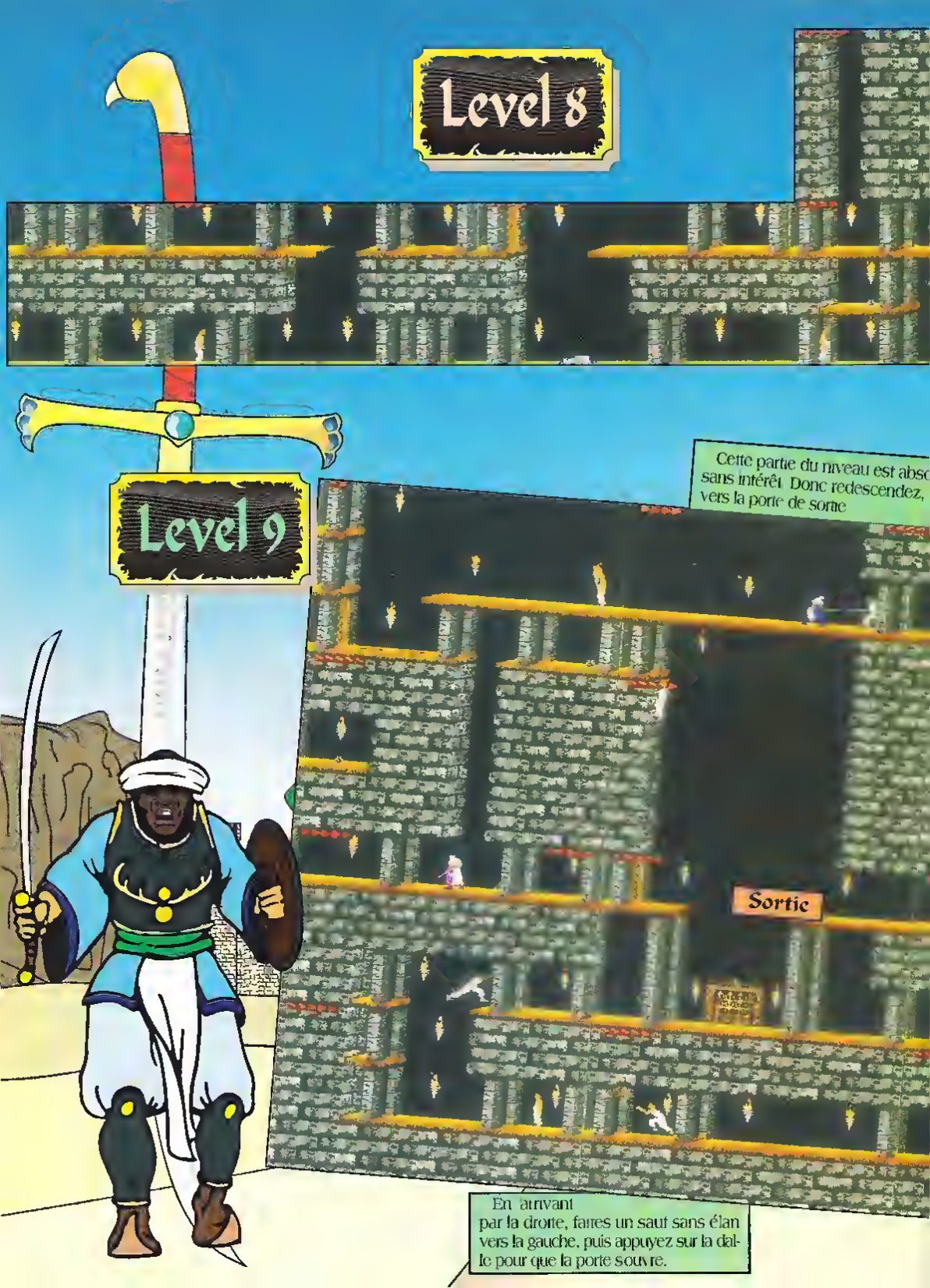
Level 7

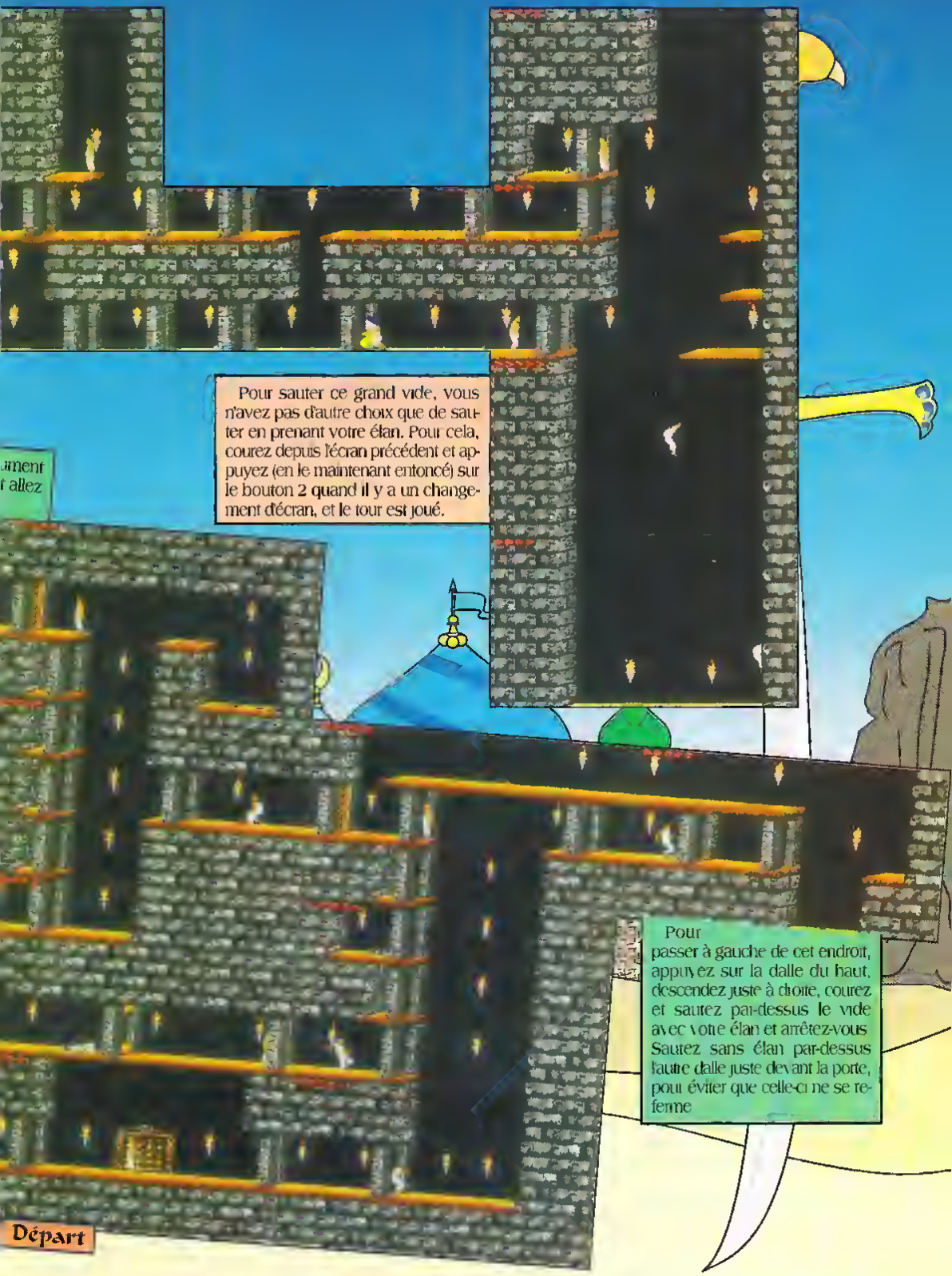
Passez par là une fois que le sol s'est effondré sur vos pas si vous voulez à tout prix finir le stage. Par contre, si vous voulez le point de vie en plus, sachez que c'est long, périlleux, mais réalisable.



La dalle qui ouvre la porte du niveau 9 est visible très rapidement : c'est celle qui est au-dessus à droite de la porte. Par contre, pour y parvenir, vous devez aller tout au bout à droite pour monter, puis retourner à gauche.

Prince of Persia
Level 8
Départ
A
B


Level 8
Level 9
Cette partie du niveau est absc
sans intérêt. Donc redescendez,
vers la porte de sortie
Sortie
En arrivant
par la droite, faites un saut sans élan
vers la gauche, puis appuyez sur la dal-
le pour que la porte s'ouvre.


Pour sauter ce grand vide, vous n'avez pas d'autre choix que de sauter en prenant votre élan. Pour cela, courez depuis l'écran précédent et appuyez (en le maintenant enfoncé) sur le bouton 2 quand il y a un changement d'écran, et le tour est joué.
Pour passer à gauche de cet endroit, appuyez sur la dalle du haut, descendez juste à droite, courez et sautez par-dessus le vide avec votre élan et arrêtez-vous. Sautez sans élan par-dessus l'autre dalle juste devant la porte, pour éviter que celle-ci ne se referme
Départ

Level 10

C'est ici que se trouve la dalle pour ouvrir la porte juste en dessous à gauche. Pour monter ici, il faut être placé au bon endroit, tourné vers la droite, et appuyer sur la flèche du haut.

Départ

Sortie

Mettez-vous tout au bord de la plate-forme où se trouve la potion et faites un saut sans élan vers la droite. Là où vous atterrissez, appuyez plusieurs fois sur la flèche du haut, jusqu'à ce que votre personnage soit dans le vide. Ensuite il montera sans problèmes.

B

A

Aller à cette potion ne pose pas de problèmes. La partie à droite de cette potion n'est pas inaccessible même si elle est totalement inutile.

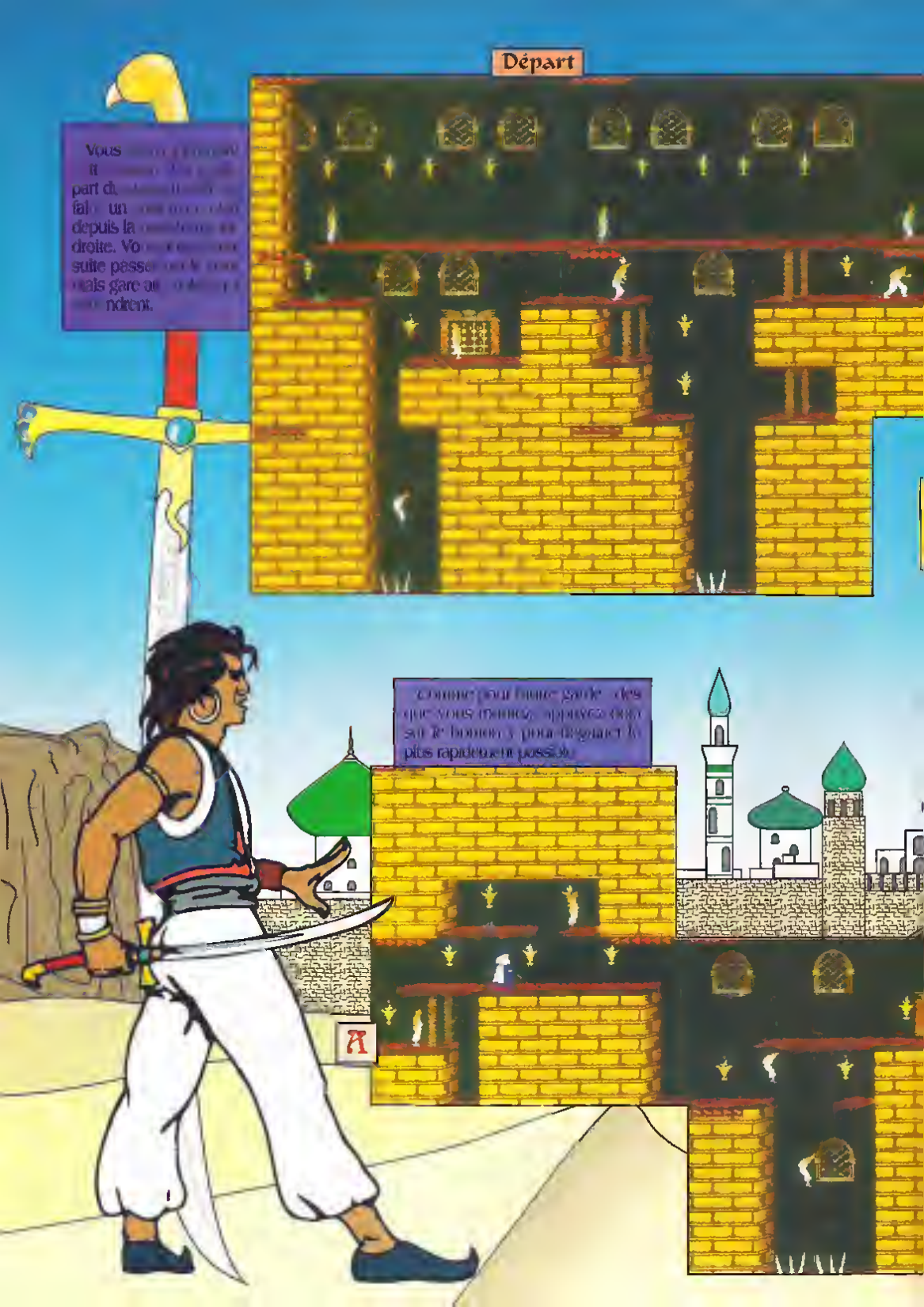
B

A

À cet endroit, la porte fermée vous empêchera de monter normalement. Allez à l'écran de droite, montez sur la plus haute plate-forme et faites un saut sans élan vers la gauche. Vous arriverez dans la même position que le personnage sur la photo. Vous n'avez plus qu'à monter et tuer votre adversaire.

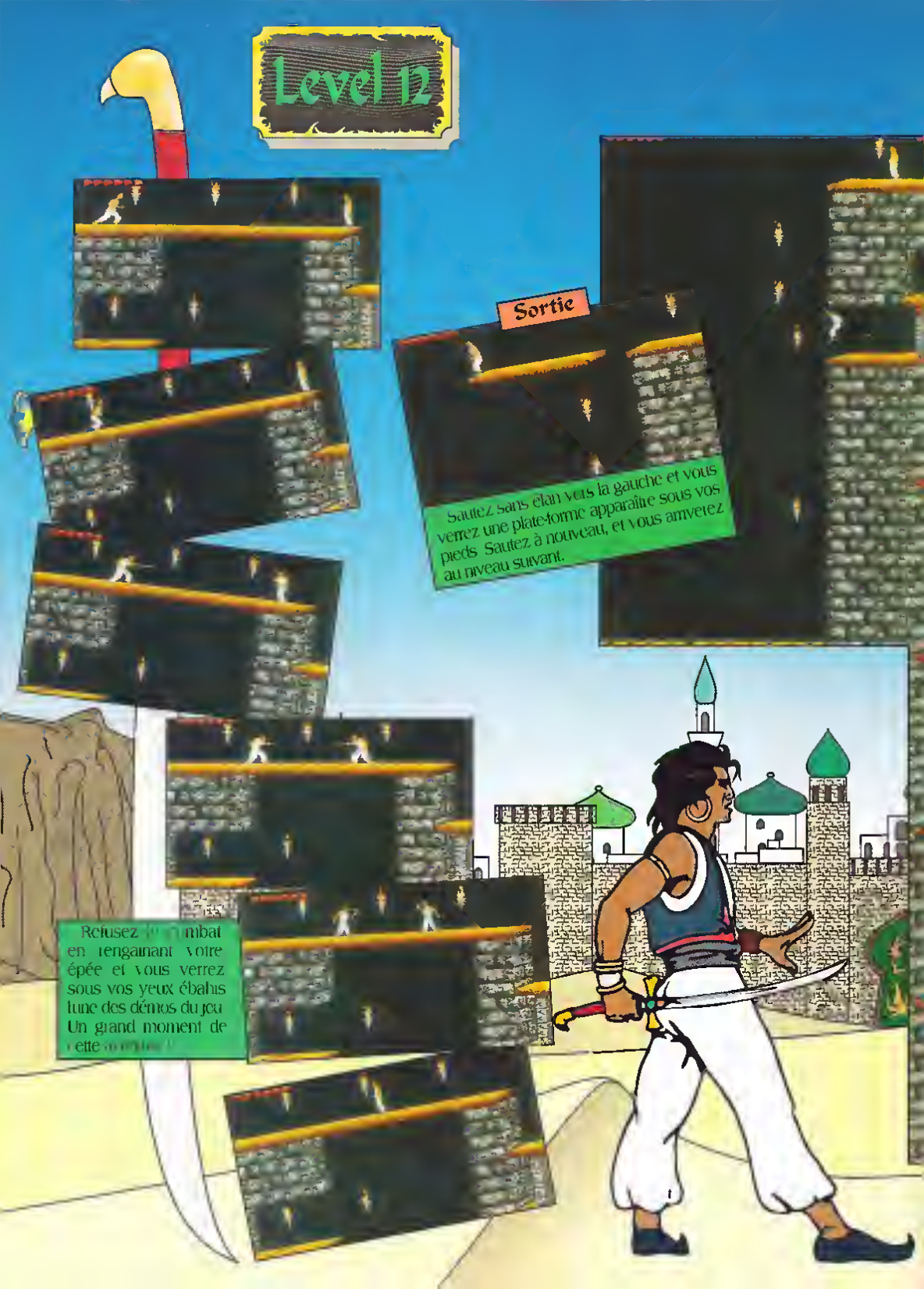
Voici la dalle qui ouvre la porte de sortie. Pour y aller, il faudra faire s'écrouler le plafond au niveau où se trouve le garde, en faisant des sauts verticaux.

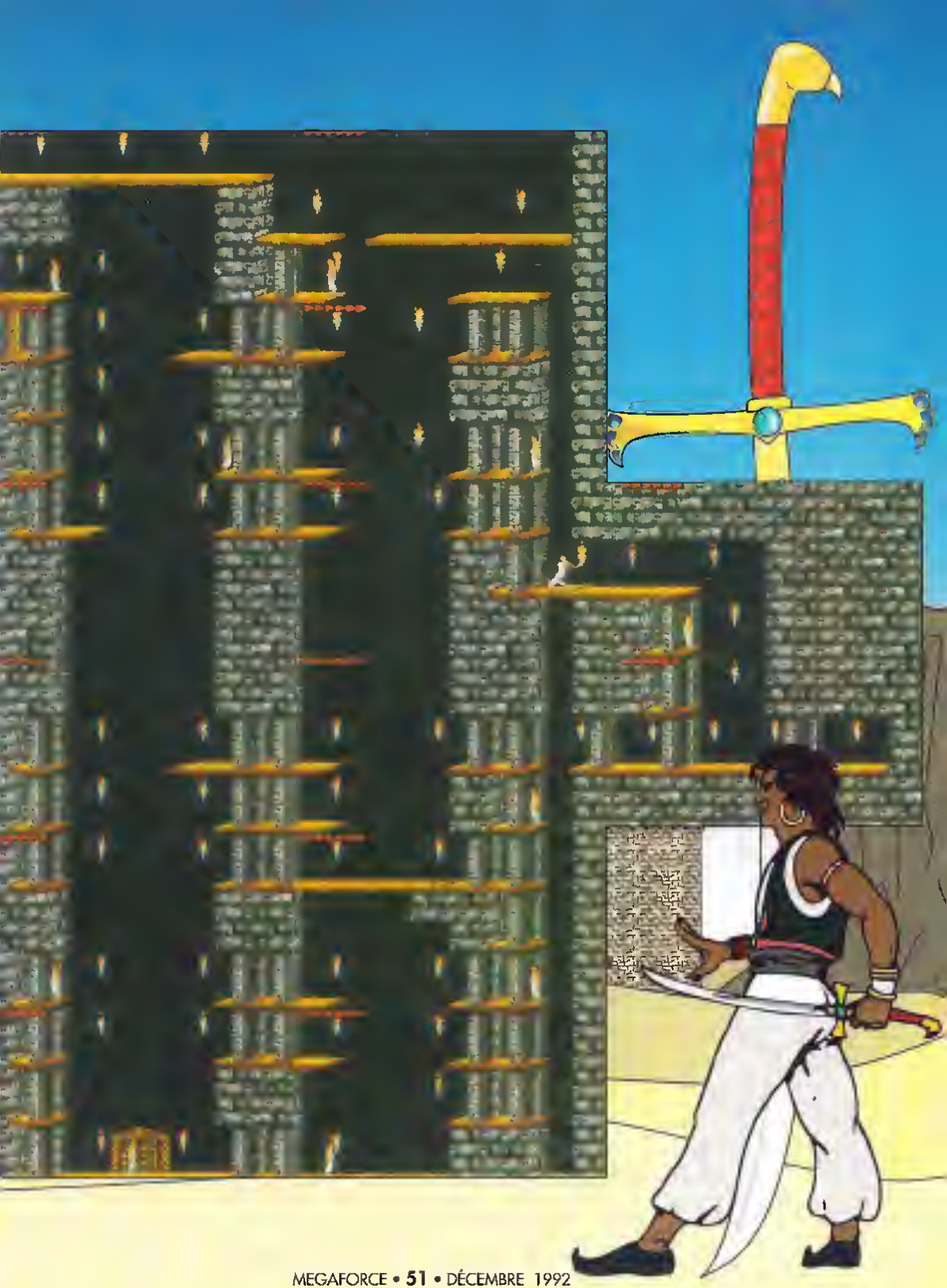
N'arrivez surtout pas par le haut si vous n'avez pas tué le garde du bas. Si vous tombez près de lui, il vous tuera à coup sûr.


Départ
A

Avant de sauter, pensez tout de même à ouvrir la porte de droite. Pour cela, il faut marcher sur la dalle à gauche du vide. Retournez ensuite à l'écran de gauche pour prendre votre élan. Vous êtes obligé de faire un saut avec élan, sinon vous tomberez dans le vide car les dalles de droite s'effondrent.
A
Level 11
Allez tout à droite de cet écran pour que les dalles tombent. Il ne vous reste plus qu'à marcher sur la dalle pour que la porte de sortie s'ouvre.
Sortie

Level 12


Sortie
Sautez sans élan vers la gauche et vous verrez une plate-forme apparaître sous vos pieds. Sautez à nouveau, et vous arriverez au niveau suivant.
Refusez le combat en rengainant votre épée et vous verrez sous vos yeux ébahis l'une des démos du jeu. Un grand moment de cette aventure !



Prince of Persia

Level 13

C'est le boss final. N'ayez aucune crainte, il est juste un petit peu plus fort que ses gardes. Maintenez le bouton. L'enfonce et vous pourrez aller déclencher la dalle de droite.
Départ
Le jeu est fini. Une bataille et une victoire de plus à votre palmarès. Bravo à tous les Mégaforceurs qui ont eu l'adresse et le courage de nous accompagner stage après stage dans ce donjon lugubre et dangereux. Avouez tout de même que le jeu en valait la chandelle. D'ailleurs, à chaque fois que votre Master System sera gâtée à ce point, votre mag préféré se fera une joie d'embellir ses pages avec un autre gigadossier à bientôt !

En DétresSe...

QUESTIONS

MASTER SYSTEM

N°12001 – Alien Syndrome
J'ai un sérieux problème avec un jeu sur ma Master System. Y-a-t-il un moyen de faire Continue ? Des codes pour les stages ? Des vies infinies. Répondez-moi vite car j'attends avec impatience le prochain numéro.

Anthony

N°12002 – Kung Fu Kid
Comment fait-on pour battre Chu-Ho, le 3ème boss du 6ème round. Est-ce qu'il y a des continues ou des vies infinies ? Si oui, quel code faut-il faire ?

Y-a-t-il un code pour commencer au milieu du jeu et aux 6 rangs, comment faire pour tuer le boss ?

Ludovic

N°12003 – Terminator
Au secours, je ne sais plus quoi faire dans Terminator sur Master System. Je n'arrive même pas à finir le premier stage. Pourtant je ne suis pas un débutant et j'en ai fini des dizaines de jeux sur ma console Mais que faire pour finir Terminator, tout au moins ce premier stage qui me fait les cheveux blancs ! Merci.

Laurent SEVERIN

N°12004 – Fire and Forget II
J'aimerais lancer un S.O.S. Comment battre le 3ème camion dans Fire and Forget II ? Merci d'avance ! Longue vie à ce magazine.

Jean-Luc

N°12005 – Bubble Bobble
Je suis au niveau 98 et je n'arrive pas à le passer. Chaque fois que je saute sur une bulle, elle éclate. J'ai cherché toutes les solutions mais je n'ai rien trouvé.

Steve

N°12006 – Alex Kidd High Tech World
Dans le château, je ne trouve pas beaucoup de morceaux de cartes, pourrais-tu me donner quelques tuyaux

Steve

N°12007 – Golden Axe
Combien y-a-t-il de Continues ?

Sébastien

N°12008 – Ghost House
Donnez-moi des astuces. Je coule !

Sébastien

N°12009 – Global Defense
Vite, donnez-moi des astuces !

Sébastien

N°12010 – Alex Kidd in Miracle World
Est-il normal qu'à la fin, on ait "game over" ?

Sébastien

N°12011 – Sonic
Est-ce vrai qu'au bout de 150 anneaux, on a un autre flipper ?

Sébastien

GAME GEAR

N°12012 – Ax Battler
Je vous écris car j'ai découvert quelque chose de bizarre. En jouant à Ax Battler dans le 1er monde, après avoir tué le 2ème oiseau, Ax se met à marcher tout seul sans se faire toucher par un ennemi et réussit à prendre les bombes. Est-ce normal ou est-ce la cartouche ?

Ronnie

RÉPONSES

GAME GEAR

N°10010 – Quack Shot
Va sur l'étoile et saute : le bloc s'enfonce.
Va sur la lune et saute : le bloc doit s'enfoncer. Ensuite, va sur le soleil et saute : le bloc s'enfonce et le mur remonte. Si cela ne marche pas, c'est que le jeu doit avoir un défaut.

Aurélien

N°10040 – Sonic
Les émeraudes servent à tuer le Dr Robotnik. La première se trouve dans une grotte du niveau 1-2. La deuxième dans les ponts sur une plate-forme qui se trouve en bas.

MEGADRIVE

N°10001 – Sonic
Pour passer le robotnik du tableau SPRING YARD ACT 3, il faut amorcer le bond de Sonic sur l'un des bords de l'écran pour que le robotnik choisisse la pierre sur laquelle était Sonic ; pendant ce temps, vous lui sautez dessus, vous répétez cette action pendant 7 fois mais attention de ne pas tomber dans le trou. Robotnik choisira toujours la pierre où est Sonic.

Éric GUILLEMARD

N°10010 et 90015 – Quack Shot
Pour Quack Shot, lors de la fin du parcours dans le temple aztèque et quand le plafond tombe sur Donald, il faut faire comme sur le parchemin : en premier lieu Donald doit aller sur le pavé qui symbolise le soleil et sauter, alors le pavé doit descendre. Ensuite, faire de même avec dans l'ordre suivant : la lune et l'étoile, lorsque les trois pavés sont descendus alors le plafond remonte et Donald peut continuer sa chasse au trésor
Frédéric, le joueur masqué

N°11008 – Wonder Boy 5
Corinne, pour arriver à Poséidon, il faut tuer un méga poisson. Dès qu'il est entièrement affiché à l'écran, envoie-lui un coup de magie du tonnerre (l'éclair jaune) puis donne-lui un ou deux coups de ton Trident. Prends ce qu'il te laisse (un gros sac ou un cœur) et descends à gauche. Va tout le long en haut, vers la droite, Poséidon te parlera.

Lionel GENDRE

MASTER SYSTEM

N°10036 – Sonic

Carole, pour battre Robotnik en sous-marin dès qu'il émerge de l'eau saute-lui dessus et rebondis sans arrêt sur lui (sans toucher le sol !). Ici, tu es complètement invulnérable.

Pour avoir le 3ème diamant du niveau 3/1 à la 2ème cascade, monte sur la 1ère bûche et attends. Tu verras un passage vers la gauche et dans ce passage, tu verras un rondin alors saute dessus et appuie sur la gauche. O miracle, le rondin avance et tu trouveras le 3ème diamant.

Pour le 4ème au 4/2, tu dois trouver une option d'invincibilité et sur le seul chemin, tu trouveras le diamant dans les pics mais puisque tu es invicible... Et voilà !

Roman, le sauveur raté

N°10022

Cyril, je n'ai pas très bien compris ta 1ère question

2ème : il n'existe pas des vies infinies.

3ème : On ne peut pas choisir les magies au début et au bonus stage.

Cyril HAUTECŒUR

Benoît, moi j'ai toujours réussi à tirer en sautant..

Cyril HAUTECŒUR

Julien, j'ai réussi une fois, j'ai sauté verticalement un peu de travers. Tu atterris et donne un coup de pied ou de poing .

Cyril HAUTECŒUR

N°10025

Denis, il n'y a qu'un seul moyen, c'est de battre les 3 monstres. Imagine que si c'était vrai, il te manquerait 3 diamants pour aller au château de Mizradel

Cyril HAUTECŒUR

N°10028 – Alex Kidd I

Il faut taper sur les cubes roses pour délivrer le frère d'Alex et à la grotte, monter sur le cube pour que le petit caillou s'enlève pour avoir les sacs.

Cyril HAUTECŒUR

N°10029 – Moonwalker

Il faut se mettre à droite et toujours tirer, quand il tire, pars à gauche et reviens avant qu'il ne montre sa tête, tirer un coup et pareil pour les autres.

Cyril HAUTECŒUR

3615 MEGAFORCE

CHANGEZ DE JEU !!!

100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02**

Nom . Téléphone:

Adresse:

ci-joint mon règlement - Chèque - Mandat - Contre-remboursement (+35F)	Commande	Prix	Retour	Ecart
	Modèle de console		ECHANGE :	
	envoi sous 48 h		100F ou 80F par jeu	
	+ frais de port 20F jeu 80F console		TOTAL	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

HIT-PARADE

Voici le Hit-PArade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 novembre, à Megaforce, le Hit, 100, avenue du Général Leclerc, 93 692 PANTIN CEDEX. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM

1 - ASTERIX - 7ème MOIS - ACTION
Eh oui, il est premier, le petit gaulois !

2 - DONALD DUCK - 12ème MOIS - ACTION
Quelle remontée, mes enfants, on n'a jamais vu ça !

3 - THE TERMINATOR - 2ème MOIS - ACTION
C'est le Terminator et rien au monde ne saurait stopper sa progression, la preuve...

4 - SUPER TENNIS - 2ème MOIS - SPORT
Un joli rebond en quatrième place.

5 - TOM & JERRY - 2ème MOIS - ACTION
Les héros de la Warner en font voir de toutes les couleurs...

6 - WORLD GRAND PRIX - 1er MOIS - SPORT
Malgré son âge, World GP est une très belle course de F1 qui ravira les nostalgiques.

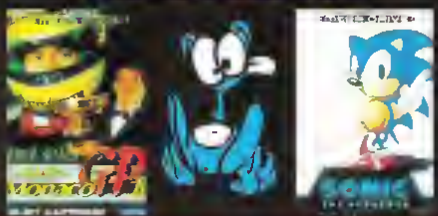
7 - MICKEY MOUSE - 14ème MOIS - ACTION
Toujours là, c'est avec sûreté que l'enfant chéri de Disney entame son quatrième mois.

8 - SONIC - 12ème MOIS - HEROS SEGA
Plus dure sera la chute, même pour la mascotte la plus appréciée du monde.

9 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II - 1er MOIS - SPORT
Une entrée en course à la 9ème place, mais préparons-nous à une remontée fantastique...

10 - THE NINJA - 5ème MOIS - ACTION
Quand le chat n'est pas là, les souris dansent, mais attention, le ninja veille...

MEGADRIVE



1 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II - 4ème MOIS - SPORT
Toujours en "pole position"...

2 - SONIC - 8ème MOIS - HEROS SEGA
Belle remontée pour notre "ancien" préféré.

3 - QUACK SHOT - 2ème MOIS - ACTION
Il ne perd pas le Nord, notre cher canard, mais en l'occurrence c'est plutôt sa place...

4 - WORLD CUP ITALIA 90 - 1er MOIS - SPORT
Les jeux font les beaux.

5 - MICKEY MOUSE - 1er MOIS - ACTION
Retour de l'enfant prodige...

6 - OLYMPIC GOLD - 4ème MOIS - SPORT
Un recul certain, mais les athlètes n'ont pas dit leur dernier mot.

7 - KID CHAMELEON - 6ème MOIS - ACTION
Perte de deux places pour notre caméléon de service, mais ce n'est pas bien grave.

8 - EUROPEAN CLUB SOCCER - 3ème MOIS - SPORT
Belle entrée pour cette simulation de "footchiral".

9 - DRAGON'S FURY - 1er MOIS - ACTION
Pas de raison de "flipper", c'est son 1er mois...

10 - TEAM USA BASKET - 1er MOIS - SPORT
Lanterne rouge, mais en tout bien tout honneur.

GAME GEAR

1 - DONALD DUCK - 8ème MOIS - ACTION
Donald reprend la tête et c'est bien mérité.

2 - MICKEY MOUSE - 5ème MOIS - ACTION
Petite progression pour le mariage [illegible]

3 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II - 2ème MOIS - SPORT
Perte de deux places pour le Fi.

4 - SONIC - 3ème MOIS - HEROS SEGA
Il fatigue le petit, il fatigue...

5 - WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP - 1er MOIS - HEROS SEGA
Il est enfin là, depuis le temps qu'on l'attendait !

index

TITRES DE JEUX	CONSOLE	RUBRIQUE			MAITRE SEGA	
		TYPE	N° M-F	PAGES	N° M-F	PAGES
Ace of Aces	M S	Preview	1	94		
	M S	Zapping	2	83		
Aerial Assault	G G	Zapping	8	76		
Air Rescue	M S	Preview	6	41	8	48
	M S	Zapping	7	92		
Alex Kidd in Miracle World	M S	Mega-Dossier	2	74	1/5/6	35/57/44
Alex Kidd in Shinobi World	M S	Mega-Dossier	1	61		
Alien 3	M S	Preview	10	38		
Alien 3	MD/MS	Zapping	11	80		
Alien Storm	MD/MS	Preview	1	95	3	33
	MD/MS	Zapping	2	90		
Alisia Dragoon	M D	Preview	5	65		
	M D	Zapping	7	80		
	M D	Mega-Dossier	9	14		
Aquatic Games (J.Paad 3)	M D	Zapping	18	71		
Arcade Smash Hits	M S	Preview	7	51		
	M S	Zapping	8	82		
Arch Rivals	M S	Preview	7	52		
	MD/MS	Zapping	10	78		
Art Alive	M D	Zapping	4	87		
Asterix	M S	Zapping	4	84		
	M S	Mega-Dossier	6	14		
688 Attack Sub	M D	Zapping	2	101		
Ax-Battler	G G	Preview	4	46		
	G G	Zapping	6	72		
	G G	Mega-Dossier	8	86		
Ayrton Senna's Sup.Monaco GP2	M D	Preview	7	54		
	MD/MS	Zapping	8	78		
Ayrton Senna's Sup.Monaco GP2	G G	Zapping	18	84		
Back to the Future 3	M D	Preview	6	38		
	M D	Zapping	7	88		
Back to the Future 3	M S	Zapping	9	62		
Bart vs Space Mutants	MD/MS	Preview	7	53		
	MD/MS	Zapping	9	60		
Batman	M D	Zapping	8	66		
	M D	Mega-Dossier	10	18		
Batman returns	G G	Preview	9	33		
	G G	Zapping	10	77		
Batman returns	M D	Preview	10	40		
	M D	Zapping	11	78		
Bio Hazard Battle	M D	Zapping	11	93		
Block Out	M D	Zapping	2	86		
Bonanza Brothers	MD/MS	Preview	1	95		
	MD/MS	Zapping	4	92		
Bubble Bobble	M S	Preview	1	95		
	M S	Zapping	2	97		
Buck Rogers	M 0	Zapping	5	98		
Bulls vs Lakers	M 0	Zapping	10	66		
Burning Force	M D	Zapping	4	99	10	48
California Games	M D	Zapping	4	86		
Centurion	M D	Zapping	2	87		
Champions of Europe	M S	Preview	6	40		
	M S	Zapping	7	86		
Chess Master	G G	Preview	4	46		
	G G	Zapping	5	47		
Chuck Rock	M S	Preview	7	49		
	M S	Zapping	8	70		
	M S	Mega-Dossier	11	98		
Chuck Rock	M D	Preview	8	41		
Chuck Rock	G G	Zapping	9	63		
Corporation	M D	Preview	9	30		
	M D	Zapping	11	92		
Crüe Ball	M 0	Preview	9	31		
	M 0	Zapping	10	82		
Crystal Warriors	G G	Zapping	7	79		
Dark Castle	M D	Zapping	3	70		
David Robinson's Supreme Court	M D	Preview	7	48	9	38
	M D	Zapping	8	67	10	47
Decap Attack	M D	Zapping	3	78	5	57
	M D	Mega-Dossier	4	60		
Desert Strike	M D	Zapping	5	100	9	37
Devilish	G G	Preview	6	39		

L'index de Megaforce

TITRES DE JEUX	CONSOLE	RUBRIQUE			MAITRE SEGA	
		TYPE	N° M-F	PAGES	N° M-F	PAGES
Devilish	G G	Zapping	8	69	11	55
DJ-Boy	M D	Zapping	6	78		
Donald Duck	G G	Preview	2	61		
	G G	Zapping	4	42	10	47
Donald Duck	M S	Zapping	3	90		
	M S	Mega-Dossier	5	19		
Dragon Crystal	M S	Zapping	4	83		
Dragon's Fury	M D	Preview	8	42		
	M D	Zapping	9	58		
Dynamite Duke	M S	Zapping	1	88		
EA Hockey	M D	Zapping	2	100		
E-Swat	M D	Mega-Dossier	4	35	3	32
European Club Sorcer	M D	Zapping	8	73		
Evander Holyfield's R.D.Boxing	M D	Preview	8	44		
	M D	Zapping	9	64		
Factory Panic	G G	Preview	3	49		
Faery Tale	M D	Zapping	2	92		
Fantasie	M D	Preview	1	96		
	M D	Zapping	2	84	5	62
	M D	Mega-Dossier	3	15		
Fantasy Zone	G G	Preview	4	46		
	G G	Zapping	6	73	4	59
Fatal Labyrinth	M D	Zapping	2	93		
Fatal Rewind	M D	Zapping	3	76		
Ferrari Grand Prix Challenge	M D	Preview	9	29		
	M D	Zapping	10	72		
F 22 Interceptor	M D	Zapping	3	80	5	63
Fire & Forget 2	M S	Mega Dossier	1	54		
Fire Shark	M D	Zapping	4	103		
Fishy	M D	Zapping	2	89		
Forgotten Worlds	M S	Zapping	1	92		
Frogger	G G	Preview	2	61		
Gaiakad	M D	Preview	9	31		
	M D	Zapping	10	74		
Galaxy Force 2	M D	Preview	4	68		
	M D	Zapping	7	82		
Ghouls'n Ghosts	M D	Mega-Dossier	2	64	2/3/5	38/27/61
G.Loc	M S	Preview	2	109		
	M S	Zapping	4	101		
Golden Axe Warrior	M S	Zapping	1	89	4	59
	M S	Mega-Dossier	2	42	7	57
Golden Axe 2	M D	Preview	3	99		
	M D	Zapping	4	68	2	38
Grand Slam Tennis	M D	Zapping	10	67		
Greendog	M D	Preview	9	28		
	M D	Zapping	10	80		
Gynoug (Wings of War)	M D	Zapping	4	102	8/11	47/55
Halley Wars	G G	Preview	3	50		
	G G	Zapping	4	45		
Hard Drivin'	M D	Preview	3	98		
	M D	Zapping	4	94		
Hell Fire	M D	Preview	4	69		
	M D	Zapping	5	105		
Heroes of the Lance	M S	Zapping	2	105		
Home Alone	M D	Preview	11	48		
Indiana Jones / Last Crusade	M S	Mega-Dossier	1	28		
James Pond 2	M D	Zapping	4	82	7	57
	M D	Mega-Dos./ 1	6	82	10	46
	M D	Mega-Dos./ 2	7	60	11	55
Jewel Master	M D	Zapping	4	89	10	47
Joe Montana	G G	Preview	3	48		
Joe Montana 2	M D	Zapping	4	90		
John Madden Football 92	M D	Zapping	4	97	3/9	27/36
John Madden Football 93	M D	Preview	10	42		
Jordan vs Bird	M D	Zapping	6	74		
Kenseiden	M S	Mega-Dossier	7	72	3/11	32/55
Kid Chameleon	M D	Preview	5	66		
	M D	Zapping	6	62	8	48
	M D	Mega-Dossier	8	16		
King's Bounty	M D	Zapping	2	94		
Klax	M D	Zapping	3	82		
Klax	M S	Preview	4	69		
	M S	Zapping	6	69		
Klax	G G	Preview	10	41		
Laser Ghost	M S	Zapping	4	91		
Lemmings	M S	Preview	10	39		
Lemmings	MS / GG	Zapping	11	76		
LHX Attack Chopper	M D	Preview	9	34		
	M D	Zapping	10	76		
Line of Fire	M S	Preview	2	110		
	M S	Zapping	3	87		
Lotus Turbo Challenge	M D	Preview	11	50		
Marble Madness	M D	Preview	3	100		

L'index de Megaforce

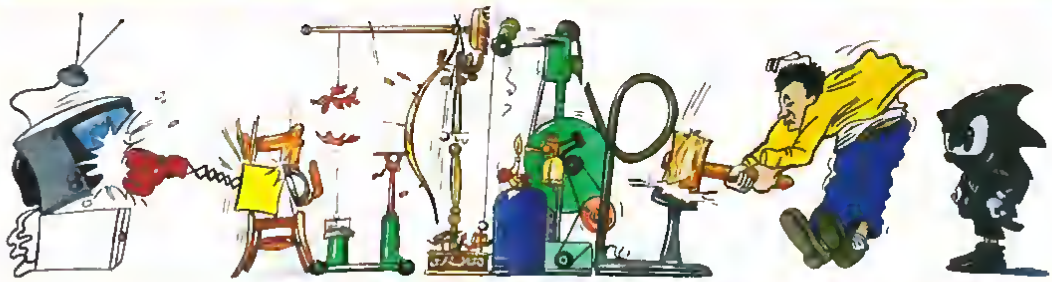
TITRES DE JEUX	CONSOLE	RUBRIQUE			MAITRE SEGA	
		TYPE	N° M-F	PAGES	N° M-F	PAGES
Marble Madness	MD	Zapping	4	98		
Marble Madness	MS	Preview	7	50		
	MS	Zapping	8	71		
Marble Madness	GG	Preview	8	42		
	GG	Zapping	9	65		
Master Chess	MS	Preview	1	97		
Mercs	MD	Preview	1	96		
	MD	Zapping	3	88	8	48
Mercs	MS	Zapping	3	89		
Mickey Mouse / Castle of Illusion	MD	Mega-Dossier	1	40		
Mickey Mouse / Castle of Illusion	GG	Preview	2	60	2/6	39/43
Mickey & Donald / World of Illusion	MD	Preview	11	44		
Midnight Resistance	MD	Preview	5	64		
Might and Magic	MD	Zapping	2	98		
Mr Pacman	MS	Preview	3	99		
	MS	Zapping	6	65		
Mystic Defender	MD	Mega-Dossier	3	101		
New Zealand Story	MS	Preview	9	34		
	MS	Zapping	10	85		
NHLPA Hockey'93	MD	Preview	9	30		
	MD	Zapping	11	82		
Ninja Gaiden	GG	Preview	3	50		
	GG	Zapping	4	45		
	GG	Mega-Dossier	6	46		
Ninja Gaiden	MS	Preview	5	65		
	MS	Zapping	7	90		
	MS	Mega-Dossier	9	42		
Olympic Gold	MS/MD/GG	Preview	6	36		
	MD/MS	Zapping	7	84		
	GG	Zapping	8	68		
Out Run	GG	Preview	3	48	6	44
Out Run	MD	Preview	2	111	9	39
	MD	Zapping	3	77	11	56
Out Run Europa	MS	Preview	2	110		
	MS	Zapping	3	93		
Pacmania	MS	Zapping	1	93	3	30
Pacmania	MD	Preview	4	67		
	MD	Zapping	5	102		
Paperboy	MD	Zapping	6	68		
Paperboy	GG	Preview	8	41		
	GG	Zapping	10	73		
Phantasy Star	MS	Mega-Dossier	5	85		
Phantasy Star 2	MD	Solutions	4	70	1/10	35/48
Phantasy Star 3	MD	Preview	1	94		
	MD	Zapping	2	104		
	MD	Mega-Dossier	11	24		
Phelios	MD	Zapping	3	81	10	49
Pit-Fighter	MD	Zapping	6	66	9	38
Populs	GG	Preview	8	45		
	GG	Zapping	11	86		
Populous	MS	Zapping	1	87	5/8	57/48
Prince of Persia	MS	Preview	8	43		
	MS	Zapping	9	66	10	48
Prince of Persia	GG	Preview	11	49		
Predator 2	MD	Zapping	11	91		
Psycho Fox	MS	Mega-Dos./1	3	36		
	MS	Mega-Dos./2	4	77		
Put & Putter	GG	Preview	3	50	10	49
Put & Putter	MS	Zapping	8	80		
Quack Shot	MD	Zapping	3	96	5/8	60/48
Rampart	MS	Preview	10	41		
Rings of Power	MD	Zapping	5	103		
Risky Woods	MD	Preview	11	50		
Road Rash	MD	Zapping	3	72	5	60
Road Rash 2	MD	Preview	10	42		
Running Battle	MS	Zapping	4	96		
Sagaia (Darius 2)	MS	Zapping	4	95		
S.C.I.	MS	Preview	9	33		
	MS	Zapping	10	81		
Sega Chess	MS	Zapping	3	85		
Shadow Dancer	MS	Preview	2	108		
	MS	Zapping	3	79		
Shadow Dancer	MD	Mega-Dossier	7	18	6	44
Shadow of the Beast	MS	Zapping	6	70		
	MS	Mega-Dossier	10	88		
Shadow of the Beast	MD	Zapping	3	93		
Shadow of the Beast 2	MD	Preview	11	49		
Shining in the Darkness	MD	Preview	1	97	5	57
	MD	Zapping	3	92		
Shinobi	MD	Mega-Dossier	1	12		
Shinobi	GG	Preview	2	59	2	40
	GG	Mega-Dos./1	4	47	4	59
	GG	Mega-Dos./2	5	49	10	48
Shinobi	MS	Mega-Dossier	5	33	1	37

L'index de Megaforce

TITRES DE JEUX	CONSOLE	RUBRIQUE			MAÎTRE SEGA	
		TYPE	N° M-F	PAGES	N° M-F	PAGES
Shinobi 2	G G	Preview	10	40		
Shinobi 2	G G	Zapping	11	88		
Slider	G G	Zapping	5	46		
Smash TV	G G	Preview	9	32		
Smash TV	M S	Zapping	10	83		
Solitaire Poker	G G	Preview	3	50		
	G G	Zapping	4	44		
Sonic	M D	Zapping	1	84	2	34
	M D	Mega-Dossier	2	11	7	59
Sonic	M S	Preview	2	106	10	47
	M S	Zapping	3	74		
Sonic	G G	Zapping	4	43		
Sonic 2	M D	Preview	10	36		
	M D	Zapping	11	72		
Sonic 2	M S	Zapping	11	74		
Spacegun	M S	Preview	9	29		
	M S	Zapping	11	83		
Space Harrier	G G	Preview	2	61		
	G G	Zapping	4	44		
SpeedBall	M S	Zapping	2	82		
SpeedBall 2	M D	Preview	4	68		
	M D	Preview	10	38		
	M D	Zapping	11	94		
Spiderman	M D	Zapping	1	91	3/5	33/57
Spiderman	M S	Mega-Dossier	3	58		
Spiderman	G G	Zapping	11	84		
Splatter House 2	M D	Zapping	9	73		
Star Flight	M D	Zapping	2	95	9	37
Steel Empire	M D	Preview	8	45		
	M D	Zapping	9	72		
Streets of Rage	M D	Zapping	2	102	7/9/9	58/37/39
Streets of Rage	G G	Preview	10	39		
	G G	Zapping	11	89		
Streets of Rage 2	M D	Preview	11	46		
Strider	M S	Zapping	1	86	9	38
	M S	Mega-Dossier	8	50		
Summer Games	M S	Zapping	1	90		
Super Hydlide	M D	Zapping	5	106		
Super Kick Off	M S	Zapping	3	83		
Super Kick Off	G G	Zapping	8	74		
Super Space Invaders	M S	Zapping	8	72		
Talmit's Adventure	M D	Zapping	9	69		
Tazmania	M D	Zapping	8	64	11	55
	M D	Mega-Dossier	10	52		
Tazmania	G G	Preview	9	32		
	G G	Zapping	10	75		
Tazmania	M S	Zapping	11	90		
The Flintstones	M S	Zapping	5	99		
The Immortal	M D	Zapping	3	94	4	53
	M D	Mega-Dossier	5	69		
The Terminator	MD/MS	Preview	8	40		
	MD/MS	Zapping	9	70		
The Terminator	M D	Mega-Dossier	11	60		
Thunder Force 3	M D	Zapping	2	99	11	57
Thunder Force 4	M D	Zapping	10	68		
Tou, Jam & Earl	M D	Zapping	2	88	7	58
Tom & Jerry	M S	Zapping	8	77		
Toki	M D	Zapping	5	104	10	49
	M D	Mega-Dossier	9	74		
Trivial Pursuit	M S	Preview	9	35		
	M S	Zapping	11	85		
Turbo Out Run	M D	Preview	5	64		
	M D	Zapping	7	94		
USA Team	M D	Zapping	9	67		
Vampire	M S	Zapping	10	70		
Warriors of the Eternal Sun	M D	Zapping	9	68		
Where in Time is Carmen San Diego	M D	Zapping	6	61		
Wimbledon	M S	Preview	5	67	8	49
	M S	Zapping	6	80	11	54
Wimbledon	G G	Zapping	8	75		
Wonderboy 2	M S	Mega-Dossier	4	17		
Wonderboy 3 / Dragon's Trap	M S	Mega-Dossier	1	78	2/3	37/37
	G G	Zapping	8	81		
Wonderboy 5	M D	Preview	5	67		
	M D	Mega-Dossier	7	20	10	48
Wonderboy in Monster World	M D	Zapping	6	58		
Woody Pop	G G	Preview	2	61		
World Class Leader Board	G G	Preview	3	49		
World Class Leader Board	M S	Zapping	3	71		
Wrestle War	M D	Zapping	1	90		
Xenon 2	M S	Zapping	2	96		
Xenon 2	M D	Preview	10	43		
	M D	Zapping	11	87		
Zero Wing	M D	Zapping	6	76		

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
HORS SÉRIE
MEGA force
le mensuel officiel des jeux
SEGA
LE GUIDE
SEGA
PLUS DE 300 JEUX
répertoriés et testés sur
MEGA DRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM
L'événement 1993 !
148 pages
40 F
TOUT SUR LES
CONSOLES SEGA
ET SUR PLUS DE 300 JEUX
EN VENTE À PARTIR DU 18 DÉCEMBRE
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN. Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

POPULOUS

MEGA DRIVE

Dans les mondes où les marécages sont profonds (The Swamps Are Bottomless), il est possible de ralentir la formation des Chevaliers du Mal. Pour cela, il suffit, si votre Manna le permet, de placer tout autour de l'aimant papal du Mal (tête de mort à cornes) des marécages. Les voyageurs du Mal, sous l'ordre de leur dieu, doivent se rendre à leur aimant papal, ainsi ils tomberont dans les marécages qui ne disparaîtront pas car ils sont profonds. La voix qui s'élève par moment dans le jeu signifie que le Mal déplace son aimant papal. On peut aussi, si l'eau est fatale (Water Is Fatal), creuser autour de l'aimant papal du Mal pour faire apparaître de l'eau. Quand les voyageurs du Mal tomberont dedans, ils mourront aussitôt.

Rodolphe TERRY a gagné le tee-shirt Sonic !

PHANTASY STAR II

MEGA DRIVE

Niveau 1 : Paseo Town.
Laissez-vous faire, l'ordinateur vous commande pour un certain temps, il vous emmène à la Central Tower ; là, le général de Motavia vous parle et vous dit que vous devez ramener le Recorder. Parlez à tout le monde autour de vous et achetez des armes.

Niveau 2 : Arima Town.
Cette ville a été dynamitée par des monstres. Parlez à tout le monde autour de vous. Si vous avez bien parlé à tout le monde, vous retournez à Paseo dans votre maison et...

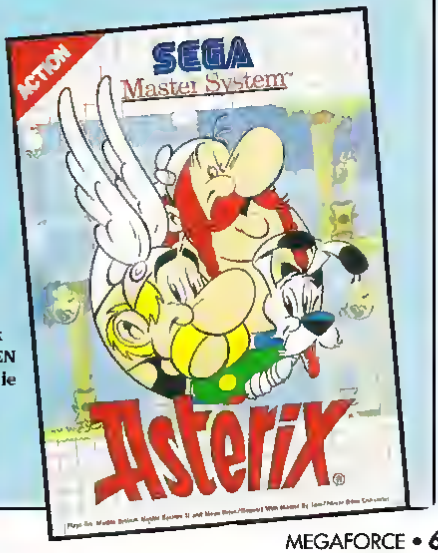
Niveau 3 : Shure.
Eh oui, votre premier labyrinthe ! Avant d'y aller, achetez-vous de bonnes armes, des monomates (utilisez-les quand vous n'avez plus d'énergie) et de bonnes armures. Dans le dernier étage, en bas à gauche, il y a un homme mort (il y en a deux en fait, mais pas au même emplacement). Appuyez sur le bouton A quand vous êtes devant lui, il vous donnera la clef et la lettre. Prenez les deux dynamites dans les coffres, et filez.

Pierre IBARDINE a gagné le sac à dos Sonic !

ASTERIX

MASTER SYSTEM

Niveau 1-1 :
Prenez Astérix. Allez sur la deuxième cheminée. A l'intérieur, dirigez-vous vers la gauche jusqu'à un mur. Sautez le long en avançant pour passer à travers. De l'autre côté, vous trouverez un os et un "Bonus".



Patrick BOULDEN a gagné le pin's Sonic !

HEROES OF THE LANCE

MASTER SYSTEM

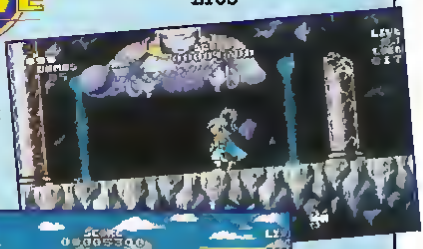
Le but du jeu est de ramasser tout ce que l'on peut trouver et, bien entendu, de finir par détruire le dragon. Pour prendre les carrés, allez au menu et choisissez "Take". Appuyez sur le bouton 1 et après sur le bouton 2. Quand on prend des potions, il suffit de choisir "Use" et d'appuyer sur le bouton 1 pour les boire. Pour donner ce que l'on a ramassé à un autre personnage, il suffit de choisir "Give". Pour détruire plus facilement des ennemis, il suffit de choisir "Magic" puis d'aller sur "Web". Cela produit une toile d'araignée qui immobilisera votre ennemi pendant quelques instants.

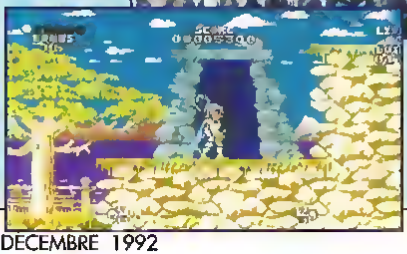
François MARCHE a gagné la casquette Sonic !

GALAHAD

MEGA DRIVE

Grâce à ce code, vous aurez des vies plein les poches pour finir ce jeu !
LTUS





Bertrand LEMONNIER a gagné la trousse Sonic !

KID CHAMELEON

Au tableau "The Crystal Crags 2", allez complètement à droite et prenez le dernier Bonus "Samourai". Sautez à droite au-dessus des pierres, puis placez-vous complètement à droite et sautez sur place en appuyant sur les touches B et C, ce qui a pour effet de détruire les briques avec le bout de votre épée. Continuez à droite jusqu'au drapeau.

Philippe OSTRALD
a gagné le tee-shirt Sonic !

BUBBLE BOBBLE

Voici un code pour trouver chacun des objets importants que l'on rencontre dans le jeu.

Niveau 10 - La boule rouge	:	IEUGTSVD
Niveau 90 - La boule verte	:	IEE96SMB
Niveau 115 - La clé	:	RYK3WAVZ
Niveau 135 - Le miroir rouge	:	RY9J3EHG
Niveau 145 - La bougie	:	RYINVI47
Niveau 155 - Le miroir bleu	:	NZTNWARS
Niveau 195 - Le miroir vert	:	3VX5QKKA

Maître SEGA

OPERATION WOLF

Pour détruire plus rapidement les tanks, il faut leur tirer uniquement dans la tourelle. Pour couler plus rapidement les bateaux, il faut leur tirer uniquement dans la mitrailleuse. Pour descendre plus rapidement les hélicoptères, il faut leur tirer uniquement dans les hélices.

Steve VANQUIN,
de Belgique,
a gagné la
ceinture Sonic !

SUPER HANG ON

Sélection de son niveau de difficulté : à la page de présentation, appuyer sur A/B/C et Start en même temps.

Maître SEGA

STREETS OF RAGE

Select Round et Vies Supplémentaires : Avant d'allumer la console, sur la deuxième manette, appuyer sur A/B/C et à Droite en même temps. Ensuite, choisir la page des Options avec la première manette.

Maître SEGA

ROBOCOP : JAMES POND II

À la toute première porte, vous verrez une flèche vous indiquant une direction, n'y allez pas et allez en sens inverse. Allez à gauche, vous verrez une vie et une sortie (EXIT). Entrez à l'intérieur et vous aurez terminé cette étape rapidement.

Laetitia ESTEVE a gagné la trousse Sonic !

TAZMANIA

- Select Round : à la page de présentation, presser A/B/C et START sur les deux manettes. Le jeu débute... Rester appuyé sur le second pad et, durant le jeu, faire C et START sur le premier pad (Stages 1 à 8).

- Invincibilité : répéter la manipulation du Select Round, mais au lieu de faire C et START, faire PAUSE et B ensuite.

Maître SEGA

THUNDER FORCE II

Select Round jusqu'au niveau 5 : à la page de présentation, faire A et START en même temps.

Maître SEGA

LUCKY DIME CAPER

Pour gagner pleins de diamants, d'étoiles, de vies, de maillets... Lorsque vous croiserez un ennemi facile à éliminer, revenez d'où vous venez et retournez le tuer, et ainsi de suite. Tous les deux coups, il vous donne quelque chose.

Maxime COULANGE a gagné la casquette Sonic !

TALMIT'S ADVENTURE

Voici quelques codes en mode NORMAL :

- Round 1.7 : WIXT
- Round 2.7 : ZWMO
- Round 3.6 : STER
- Round 4.3 : ORUP
- Round 4.6 : ARDE (dernier niveau)

Maître SEGA

En mode GAME MASTER : KARDE
En mode DIGEST : GILANDKI

PREVIEW

MASTER SYSTEM

C'est le grand retour de Mickey sur Master System et sur Megadrive pour Noel. La version Master System n'a pas grand-chose à voir avec World of Illusion (la version Megadrive, vue le mois dernier dans notre précédent numéro) puisqu'elle reprend exactement la suite du premier épisode de Mickey sur Master System. On retrouve ainsi notre héros de Walt Disney dans une nouvelle aventure, prétexte à un immense jeu d'action et de plates-formes, comme on les aime à Megaforce. Depuis l'arrivée de la préversion, il est en effet difficile de nous décoller de nos paddle quand on se met à une partie de Mickey II sur Master. On retrouve tout ce qui avait fait le succès du premier épisode avec des tonnes de nouveautés, de passages vicieux et de pièges imprévisibles. Il s'agit donc toujours de faire progresser

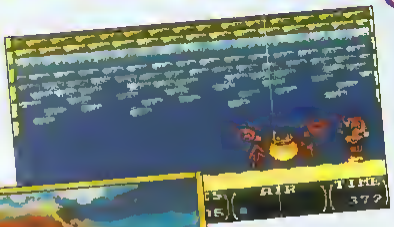
saute et retombe le postérieur en avant sur l'infortuné ennemi qui, du coup, disparaît aussitôt du jeu, pif, paf ! Le système de points de vie est toujours le même, avec la possibilité de récupérer des items un peu partout en leur sautant dessus de la même manière que pour éliminer un ennemi. Les tableaux sont tellements nombreux qu'il est difficile de tous les compter, mais sachez que Mickey II comportera 13 niveaux (tous présents sur une carte

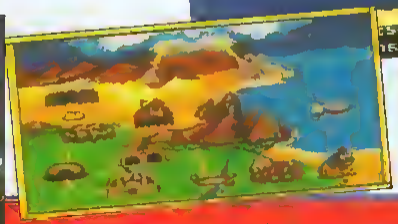
nouveautés sont nombreuses, et vous découvrirez avec plaisir que les créateurs de chez Sega ne sont jamais à court d'idées quand il s'agit de gêner la progression de Mickey ; on s'y attendait : on est servi ! Juste un exemple croustillant pour vous donner envie de jouer à Mickey II : lors d'un passage où tout le niveau prend feu, Mickey doit courir car il est poursuivi par de petites flammes animées qui sautent et bondissent partout, en le suivant comme des missiles à têtes chercheuses, l'effet est saisissant !

MICKEY MOUSE 2

Mickey en vue de profil dans des décors variés scrollant horizontalement, verticalement et multidirectionellement. Quand il rencontre un ennemi, ce qui arrive assez souvent, il

qui apparaît entre chaque niveau en montrant la progression de Mickey), chaque niveau étant lui-même divisé en plusieurs sous-niveaux. Les originalités et les



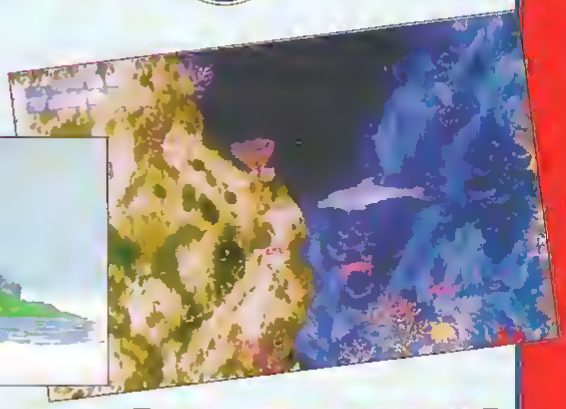


Allez, jetez un coup d'œil aux clichés et patientez encore un peu, Mickey II arrive sur Master System, yeah !

ÉDITÉ PAR SEGA

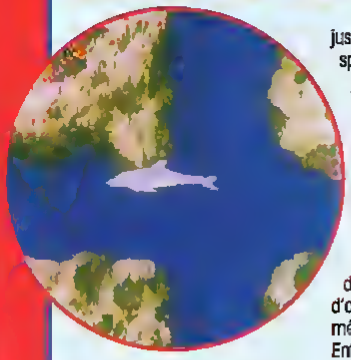
PREVIEW

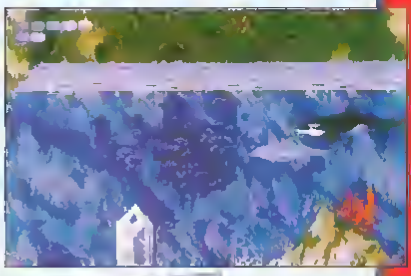
MEGA DRIVE

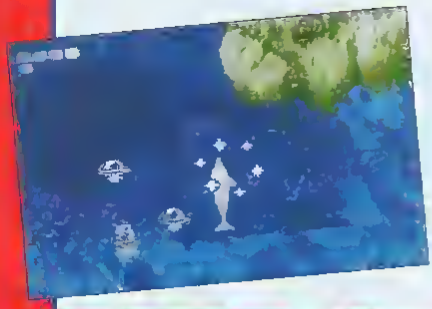


ECCO THE DOLPHIN

Avec Dolphin, c'est un nouvel univers qui s'ouvrira à vous d'ici peu de temps. Jouez donc au premier jeu à l'ambiance Grand Bleu ! Une fois n'est pas coutume, vous vous retrouverez cette fois-ci dans la peau d'un dauphin. Par conséquent, vous le devinez déjà, toute l'action, ou presque, se déroulera sous l'eau. "Ou presque", car le dauphin est un mammifère qui a besoin d'air pour respirer. Il faudra donc, tout en découvrant les fonds marins, découvrir des poches d'air, ou même remonter à la surface, pour ne pas manquer d'air. Dans les diverses missions qui vous seront proposées, vous explorerez les fonds marins à la recherche d'objets bien précis, dans un ordre souvent, lui aussi, bien précis. C'est ainsi que certains passages resteront bloqués jusqu'à l'obtention d'un objet spécifique ! Ecco est aussi un jeu intégrant un minimum d'enquête. à cette enquête s'ajoutera souvent un aspect "astuce". En d'autres termes, il vous faudra à plus d'une reprise bouger des blocs de pierre, ou des coquillages géants, afin d'ouvrir un passage ou d'actionner un mécanisme (naturel). Enfin, pour que le tout soit réellement passionnant, il faudra aussi faire preuve d'adresse, car nombre de passages seront bien délicats. Sauts spectaculaires dans l'air, esquive rapide face à une pieuvre géante, coup de tête contre les méduses ou les poissons épineux... Tous les ingrédients faisant de l'océan un terrain unique pour une aventure elle aussi sans équivalent sont réunis. Ajoutez à cela le sonar du dauphin, qui vous servira à interroger orque épaulard, dauphin et autres mammifères marins... Un véritable hymne à la nature, un grand bol d'air !



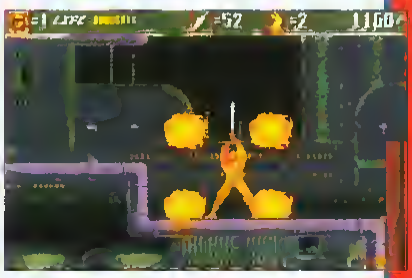




EDITEUR : SEGA

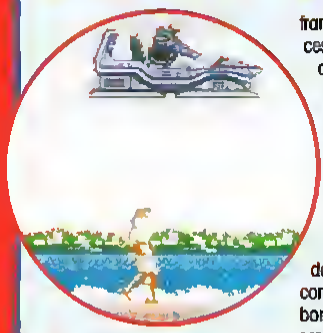
PREVIEW

MEGA DRIVE



THE REVENGE OF Shinobi II

Après so toute récente sorte sur Game Geor, on ne pouvait que s'attendre à voir arriver sur Megadrive le ninja blanc. Ce sera bientôt chose faite avec The Revenge Of the Shinobi 2 ! La lutte contre le Neo Zeed est loin d'être terminée. Pourtant, après le précédent épisode et le combat final contre le chef suprême de Neo Zeed (cet "homme" à l'épaisse chevelure fauve), on aurait pu croire que les choses en resteraient là. Eh bien, pas du tout ! Il va falloir récidiver. Vous aurez pour mission, une fois encore, de détruire l'intégralité de cette grande ligue du banditisme. Votre ninja-to (le sabre) ne vous a bien sûr pas quitté, ni vos shurikens. De plus, vous conserverez toujours la possibilité d'utiliser vos magies ninja ! Cinq sorts, parmi les plus puissants, seront à votre disposition pour vaincre les difficultés des huit niveaux à franchir. En nombre limité, ces sortilèges devraient tout de même pouvoir vous tirer d'une masse de situations plus délicates les unes que les autres. Même si le sprite du personnage n'a pas changé, ses capacités ont été, quant à elles, particulièrement développées. Vous ne vous contenterez plus de faire des bonds prodigieux, car cela ne sera maintenant pas toujours suffisant. Il vous faudra aussi vous accrocher aux plafonds, à l'aide des griffes ninja et progresser à plusieurs mètres au-dessus du sol, à la seule force de vos bras. Vous pourrez aussi prendre appui sur les parois verticales pour augmenter l'ampleur de vos sauts ! Shinobi 2 vous demandera autant d'habileté dans les combats que dans les sauts à réaliser. Accompagné d'une vingtaine de musiques différentes et se déroulant dans des décors aux allures variées (mettant en scène un nombre incroyable de scrollings différentiels), Shinobi 2 s'annonce comme étant le pur et excellent successeur de The Revenge Of the Shinobi première partie. Un jeu d'action comme il y en a peu, qui devrait venir égayer vos fêtes de fin d'année !



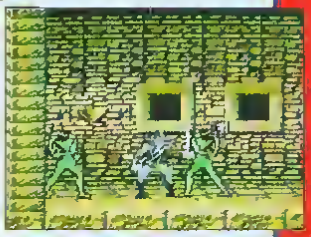
Edité par SEGA

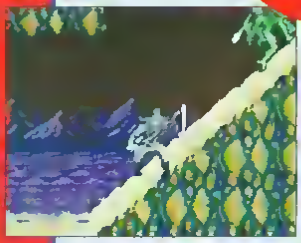
PREVIEW

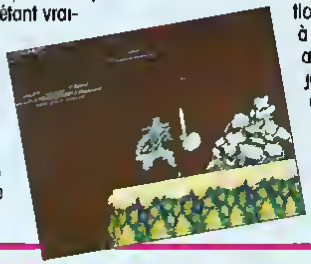
GAME GEAR

CHAKAN

Chakan, c'est l'histoire peu banale d'un maître des arts martiaux, qui doit retrouver les différents assassins des habitants de son village. Armé de vos deux superbes lames hyper tranchantes, une dans chaque main, il faudra réussir à vous retrouver dans des dédales à l'ambiance glauque, chaque passage pouvant très bien n'être qu'un cul-de-sac meurtrier. Des ennemis très coriaces vous attendront à chaque recoin de ce labyrinthe, mais grâce à vos dons de magie, vous aurez de bons atouts en main. D'une maniabilité extrêmement bonne, vous pourrez aisément marcher, courir, sauter, frapper en glissade, et cela sans occulter vos chances de survie. Les musiques et les sons sauront vous mettre dans une ambiance encore plus terrifiante, la bande sonore étant vraiment "explicite". Avec vos epées, frapper sera un veritable regal, tant les coups sont bien réalisés. Notre héros a l'allure d'un Merlin l'Enchanteur, avec son chapeau pointu, saura certainement vous aider à reussir cette entreprise. Le sprite de Chakan étant vraiment de bonne taille, je ne vous parlerai même pas de celle des monstres de fin de niveau, qui sont tout simplement énormes. Ce jeu, qui devrait bientôt voir le jour, est vraiment à conseiller aux fanas d'action pure, et à ceux qui aiment les jeux teintés d'une très bonne finition.





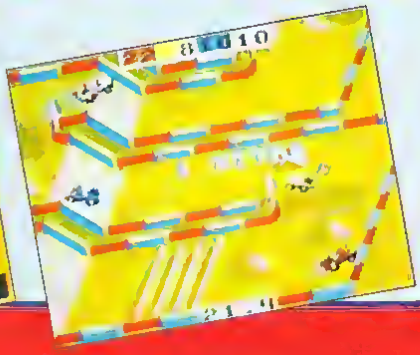


EDITEUR : SEGA

SUPER OFF ROAD

GAME GEAR

Si vous aimez délirer et si vous aimez les courses de voiture, ou plutôt de stock-cars, vous allez certainement apprécier ce jeu à juste titre. Il vous proposera tout ce dont vous rêvez pour enfin assouvir vos moindres désirs à bord d'un bolide, vous ferez des courses d'anthologie, sur des terrains boueux, secs, parfois marecageux, mais en tous cas, toujours plus fous et plus durs. Soit vous tournerez dans le sens gauche/droite, ou bien dans le sens contraire, de quoi vous donner le tournis ! Sur les parcours de plus en plus tortueux, avec des grosses bosses, des virages surmontés, des flaques d'eaux énormes, et des courses sans indication de direction, vous allez être servis. Votre voiture étant alimentée avec de la nitro, vous aurez l'occasion d'en gagner sur les circuits, de même que l'argent qui vous sera très utile pour améliorer l'équipement de votre véhicule. Techniquement, nous avons là une version très réussie, que ce soit au niveau des graphismes, des sons ou bien de l'animation. Un soft qui devrait plaire lors de sa sortie !



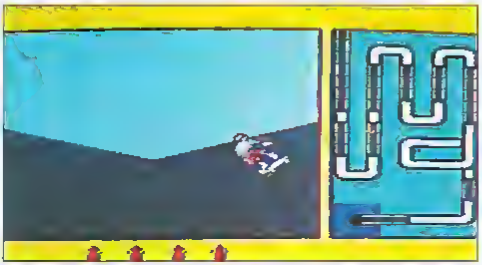
EDITEUR : VIRGIN GAMES

PREVIEW

MASTER SYSTEM

CALIFORNIA GAMES

Après avoir participé aux premières épreuves californiennes, vous allez pouvoir remettre ça ! Cette fois, quatre épreuves seront au programme. Tout d'abord, une course en half-pipe. Vous vous souvenez ? Le half-pipe, le skate-board que l'on pratique dans un demi-cylindre (d'où le nom !). Les choses ont maintenant changé puisqu'il s'agit d'une course. C'est un peu du bobsleigh, mais en skate-board. Ensuite, peut-être tenterez-vous de faire un peu de delta-plane. Au-dessus d'une baie californienne, vous profiterez des courants ascendants pour regagner de l'altitude, et ainsi atteindre sans encombre le point d'arrivée. Puis c'est au tour du surf des neiges. Lâché par un hélicoptère aux alentours de San Francisco, vous devrez dévaler une pente où les rondins de bois et les flaques de boue ne manquent pas. Du slalom ! Pour finir, vous retrouverez la mer, ses vagues, et ses complications naturelles. Poursuivi par une vague gigantesque, vous devrez, à la force de vos petits bras, faire avancer la planche sur laquelle vous serez allongé ! Le but sera ici simple : foncer en zigzaguant entre les nageurs ou les bouées oubliées. Un retour bien sportif en Californie qui se profile à l'horizon.

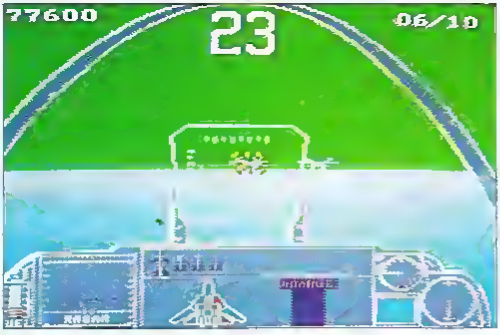


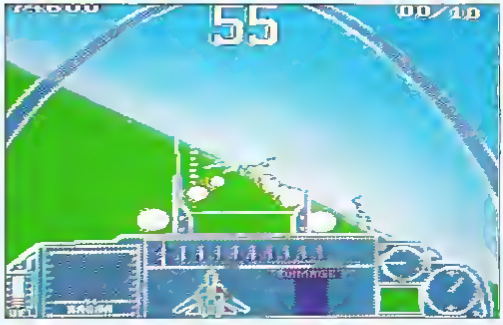
EDITEUR : SEGA

G-LOC AIR BATTLE

MEGA DRIVE

Préparez-vous pour un show aérien à plus de Mach 1 ! Aux commandes d'un avion de combat supersonique, doté d'un armement ultra-sophistiqué, il vous faudra mener à bien une série de missions. Avec une vue, soit extérieure, soit intérieure, de votre appareil, vous devrez affronter dans des duels aériens des dizaines d'autres appareils. Vos missiles et votre mitrailleuse lourde vous seront bien sûr indispensables pour franchir cette succession de batailles qui ne s'arrêtent jamais. Cependant, il faudra, de temps en temps, savoir aussi être un bon pilote. Car dans un défilé étroit, par exemple, il ne faudra pas faire d'écarts de direction, sinon c'est le crash assuré contre la paroi ! G-Loc, bénéficiant d'une animation très rapide, devrait vous faire découvrir les sensations fortes de l'aviation, au beau milieu des combats aériens.





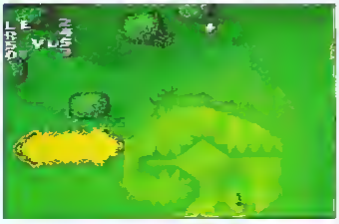
EDITEUR : SEGA

PREVIEW

MASTER SYSTEM

SEGA WORLD TOURNAMENT GOLF

Amateurs des greens et des fair-ways, attendez-vous à un grand moment. Le Sega World Tournament Golf vous proposera de parcourir deux terrains différents : deux dix-huit trous parsemés de pièges, du bunker ou point d'eau, en passant par l'arbre situé juste sur la trajectoire de la balle ! En mode Championnat, vous pourrez affronter plus de cinquante autres joueurs ! Vous imaginez sans peine qu'il va falloir exceller dans les techniques les plus savantes pour pouvoir descendre très souvent en dessous du par ! Une fois sur le terrain, vous déciderez de l'effet donné à la balle, de la direction du tir, du club, du tee..



en tenant compte du relief du terrain (variable, évidemment!) et de la force du vent, ainsi que de sa direction. Le jeu bénéficie d'une animation ultra-rapide et d'un scrolling parfait qui vous permettra de faire le tour du trou

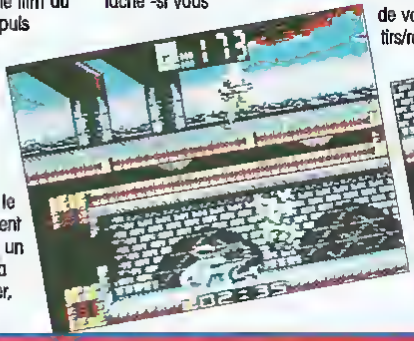
en cours à n'importe quel moment, histoire d'ajuster votre coup. Le jeu pourra se jouer jusqu'à quatre joueurs successivement, de quoi passer un très bon moment avec quelques amis !

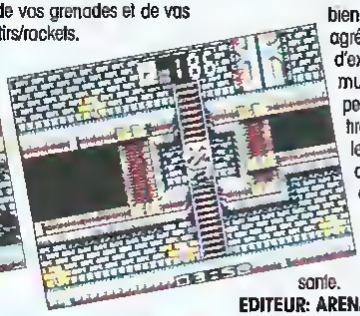
EDITEUR : SEGA

ALIEN 3

GAME GEAR

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce jeu n'a pas grand-chose à voir avec le film du même nom, sorti depuis quelques semaines déjà. En effet, si le personnage principal, à savoir Ripley alias Sigourney Weaver, est le même, il n'en reste pas moins que le scénario est légèrement modifié. Il n'y a plus un seul et unique Alien à retrouver et à éliminer, mais bien des dizaines et des dizaines d'aliens de même morphologie, qu'il faudra tous abattre. En plus de cela, votre tâche -si vous l'acceptez !- consistera également à retrouver un certain nombre d'otages cachés un peu partout dans les dédales labyrinthiques de ces lieux lugubres et malfamés. Bien sûr, vous saurez exactement combien de personnes il vous reste à délivrer, grâce à une aide située en haut de l'écran. En plus de cela, vous saurez exactement combien de balles de mitraillette il vous reste, le niveau de puissance de votre lance-flammes, le nombre de vos grenades et de vos tirs/rockets.





Comme vous pouvez le constater, vous n'êtes pas venu les mains vides ! Il faudra cependant faire preuve d'un peu de retenue en ce qui concerne votre armement. En clair, allez-y mollo sur vos munitions, tout est limité, jusqu'à votre trousse de secours ! Tout est superbement bien animé, et agrémenté par d'excellentes musiques. Votre personnage peut tirer dans toutes les positions et dans toutes les circonstances. Un jeu qu'il faudra suivre lors de sa sortie.

EDITEUR: ARENA

PREVIEW

MEGA DRIVE

Side Pocket

La première simulation de billard n'arrive pas trop tôt sur Megadrive ! On ne se plaint pas, car Data East nous a préparé des petites parties qui mèneront la vie dure aux plus durs d'entre vous. Side Pocket s'annonce en effet comme un grand jeu qui vous permettra de vous mettre dans la peau de Paul Newman dans l'Arnaque, à moins que ce ne soit dans celle de Tom Cruise dans la Couleur de l'Argent. C'est à un championnat de billard américain que vous pourrez participer dans ce jeu, championnat qui vous menera à Los Angeles, Las Vegas, San Francisco et New York. A un ou deux joueurs, vous pourrez simuler au mieux une partie puisque la vue de la table de billard est une vue de dessus et qu'il est possible de visualiser en pointillé la trajectoire virtuelle de la boule selon votre

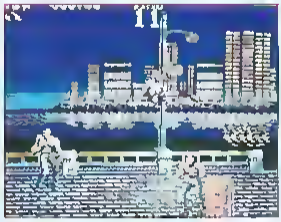
position. Pour jouer, il faut dans un premier temps placer un curseur sur une boule placée en haut de l'écran de jeu, curseur qui simule le point d'impact de votre queue sur la boule suspecte, et qui vous permettra de donner de l'effet au non à la boule. Il faut ensuite définir l'angle de votre coup pour obtenir la meilleure trajectoire possible. La dernière action est le choix de la force du coup. Les sons sont digitalisés et le jeu comportera aussi une séquence de récréation avec des petits défis d'adresse, du style "comment faire passer la boule entre deux verres de vin rouge sans les casser et en la faisant tomber dans le trou en face ?" Préparez les paris ! .

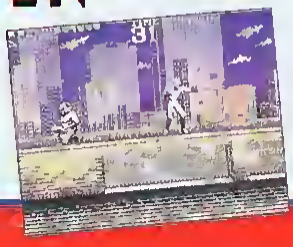
ÉDITÉ PAR DATA EAST

Ninja Gaiden

MEGA DRIVE

Ce jeu d'arcade, devenu aujourd'hui un mythe, arrive sur Megadrive pour Noël et ça va cogner dans les chaumières. Complètement axé sur les bagarres de rue, Ninja Gaiden vous propose de faire progresser Ryu le Ninja bleu dans une vingtaine de niveaux truffés de vilains garçons, tous plus déterminés les uns que les autres à stopper Ryu. Mais au fait, quel est le but de notre Ninja ? Devinez !. . Il est à la recherche de sa bien-aimée prise en otage. Le jeu commence évidemment dans les rues, et le ton est vite donné puisque des types plutôt louches en jean, tee-shirt rouge et masqués d'une protection de baseball à la Jason (Vendredi 13, ça vous dit quelque chose ?) vont très vite intervenir. Pour se débarrasser d'eux, plusieurs solutions : le coup de poing dans les gencives, le coup de pied dans les tibias ou le saut avec coup de pied à l'arrivée. Il est aussi possible d'utiliser l'arme spéciale propre à Ryu, un coup qu'il a longuement répété depuis plusieurs années. Cette arme magique permet de tout nettoyer à l'écran en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, mais Ryu ne peut s'en servir qu'en quantité limitée, jusqu'à trouver un item lui redonnant du pouvoir spécial. Les niveaux s'annoncent comme variés, et tous sont en scrolling horizontal avec une vue de profil. Il est bien sûr possible de se déplacer dans le fond de l'écran, ce qui donne un effet de profondeur isométrique propre à ce genre de jeu de combats à progression. Serez-vous prêt au bon moment pour traverser le Casino, vous battre sur les toits ou sur un pont de chemin de fer, pourchasser le Mal dans un bar, un ascenseur ou encore des chutes d'eau ? Seul l'avenir nous le dira...





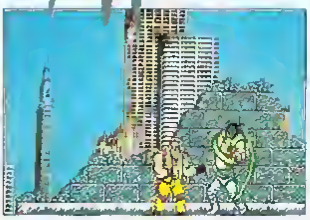
ÉDITÉ PAR SEGA

PREVIEW

MEGA DRIVE

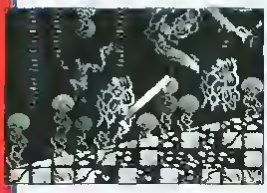
TWO CRUDE DUDES

2010 : cataclysme nucléaire, débâcle mondiale... 2020 : le chaos règne sur le monde et des bandes rivales s'affrontent pour le contrôle de certaines zones... 2030 : le gouvernement mandate un super combattant pour se débarrasser enfin de toute la vermine qui compose la bande de maîtrais la plus connue, la Big Valley... Le super combattant muscle et punk jusqu au bout des ongles, c'est vous ! Vous êtes carrément énorme -plus de 2m30 de haut-, avec des bras gros comme des jambons , tant et si bien que vous forcir des ennemis de tout genre ne vous fait pas vraiment peur. Vous pouvez être aide en cela par un pote à vous, un autre gros balaise et cogneur comme pas deux ! Vous pouvez récuperer tout ce qui traîne dans les décors apocalyptiques traversés et vous en servir comme projectiles (voiture, poteaux et ennemis eux-mêmes, c'est drôle !).
Ce beat-them-up de la plus pure tradition se joue en vue de profil et en scrolling horizontal ou multidirectionnel pour certaines phases. Le but est de bousiller tous les ennemis qui se présentent face à vous pour vous barrer le chemin. Lorsqu un ennemi est touché, un "Wham" ou un "Krak" entouré d'une explosion digne des meilleures BD Comics apparaît. Les niveaux sont tous axes sur un univers glauque et un esprit de destruction avec des ennemis plutôt bronches mutants et zombies du futur ! Une chose est sûre . quand ce jeu sortira, il ne sera pas question de petites fleurs et de poesie ! Et a deux simultanément pour une même cause, cela sera encore plus drôle !



Edité por DATA EAST

ATOMIC RUNNER



MEGA DRIVE

Des extra-terrestres visionnaires ont décidé de s'occuper de notre Terre et cela depuis longtemps. A l'époque des Pharaons, ils dissimulerent des formules scientifiques évoluées un peu partout dans les pyramides. Ces formules, trouvées et utilisees por les générations suivantes, aboutirent a des progrès fulgurants chez les humains. Nous voici rendus plusieurs dizaines de siècles plus tard, alors que les mêmes extra-terrestres reviennent demander des comptes en massacrant des lemens. Un vieux savant a decouvert de nouvelles techniques de physique nucléaire et est bien détermine à s'en servir pour lutter contre l envahisseur. Il va ainsi pourvoir son fils, Chernov, de pouvoirs surhumains grâce auxquels ce dernier pourra repousser les ennemis hors de l'orbite terrestre.
Cela se traduit par un jeu original de baston et de tir en vue de profil et en scrolling multidirectionnel. Votre héros se déplace en courant (d'ou le titre) et peut tirer dans toutes les directions grâce a un armement qui évolue en fonction des items découverts.
Atomic Runner s'annonce comme un jeu vraiment original puisqu'à l'encontre des jeux de ce genre, vous devez stopper votre personnage qui court continuellement. Au lieu de le faire avancer en appuyant sur le bouton adequat, c'est le contraire, vous devez le freiner quand il le faut, d'où de nouvelles sensations ludiques qui promettent.

Edité par DATA EAST

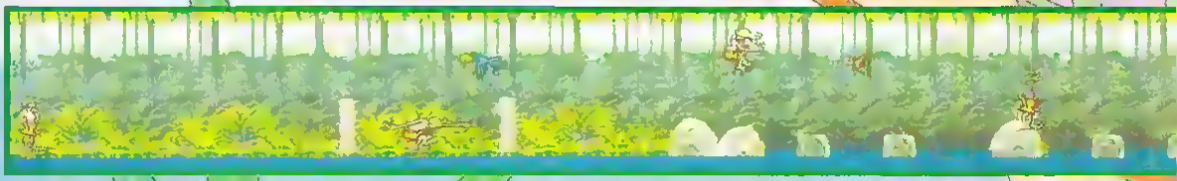
Quelle drole de punition pour un Beach Boy, que de se retrouver affublé d'un pendentif maléfique... Surtout quand ce dernier est habité par une divinité Inca ! Si,si, vous avez bien lu, une divinité errante qui n'a qu'un seul but : retrouver sa place dans son corps, si l'on peut ainsi dire, ou plus exactement se réincarner dans son corps de pierre. Seulement voilà, on ne voit pas vraiment ce que notre pauvre surfer de service vient faire dans cette sombre histoire. Pourtant, c'est par son intervention que tout va se jouer, car s'il ne parvient pas à reunir les six morceaux de l'effigie pour que la divinité se fasse la malle, le malheureux devra finir ses pauvres jours avec l'horrible pendentif autour du cou. Pas facile de vivre avec cette "épée" au-dessus de la tete surtout quand celle-ci est prête à vous tomber sur le dos à n'importe quel moment du jeu et à n'importe quelle époque. Ah oui, j'oubliais .. Non seulement notre gentil surfer devra faire face à toutes sortes de situations mais en plus, à des époques différentes, intéressant non ?

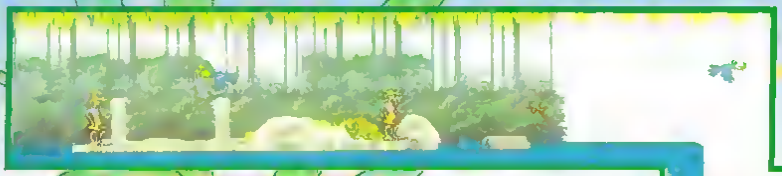
De toutes façons, le "Boy" n'est pas du genre à se laisser abattre aussi facilement, et c'est avec tout son courage -et aussi son Frisbee- qu'il part à la recherche des six éclats maudits... Comme vous vous en doutiez, c'est vous et vous seul qui êtes capable de libérer notre playboy de ce lourd fardeau. En vous aidant de ce dossier, vous n'aurez normalement aucun mal pour reunir les six morceaux necessaires. Un grand nombre de stages vont etre décortiqués dans leurs moindres détails afin de faciliter votre progression. Mais attention, certains niveaux ou stages (c'est comme vous voulez) recèlent de nombreux pièges mais aussi des passages secrets qui se révéleront souvent bien utiles...

LEVEL 1
stage 1

Faites attention aux perroquets, ils sont fourbes et n'attendent qu'une seule chose : que vous ayez le dos tourné pour fondre sur vous tel le rapace moyen.

Lorsque vous sautez sur les rochers, ne vous attardez surtout pas car ceux-ci s'enfoncent à vitesse grand V et vous aurez tôt fait de vous faire grignoter par les locataires de la rivière !



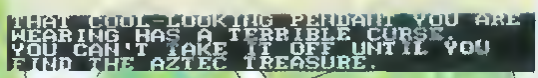


Sautez de manière à attraper au vol cet imbécile de volatile. C'est le seul qui vous aidera dans ce stage. Il permet à Greendog de passer les chutes d'eau

Derrière ces deux piliers se trouvent des hamburgers pour recharger votre vitalité, mais aussi des frites, chouette !

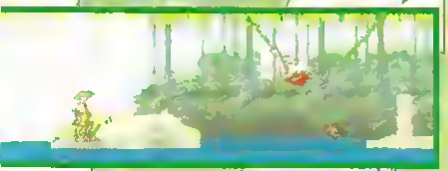
Le bon truc, une fois les chutes d'eau passées, c'est de sauter très rapidement de tronc d'arbre en tronc d'arbre, pour atteindre le plus rapidement possible la terre ferme.

Greendog



Les grenouilles ne représentent pas un grand danger... Elles sont d'ailleurs tres faciles à dégommer avec le Frisbee. Par contre, si l'une d'elles a le malheur de vous toucher, bonjour les dégats côté énergie.

Bienvenue sur l'île de Grenana... Petit îlot paradisiaque où se mélangent en abondance de charmants gazouillis. Pourtant, vous devrez faire extrêmement attentioo car ces lieux idylliques reoferment de nombreux pièges et ootre paovre Greendog eo fera vite les frais si vous ne suivez pas attentivement les lignes de ce méga dossier.
Ce stage ne présente pas de grandes difficultés à proprement parler mais quelques petits passages qui demanderont toute votre attentiou. L'action se déroule horizontalemeot et il vous suffira de faire sauter 'Green' par-dessus la rivière de rocher en rocher, pour éviter qu'il oe se fasse dévorer par les horribles piranhas. Plusieurs options seroot dissimulées derrière les statues ; frappez-les avec votre Frisbee, elles apparaîtront automatiquement.



Attention ! Ici, ça se corse... Sauter de liane en liane tel le Tarzan moyen n'est pas à la portée de tout le monde. Un "timing" parfait est de rigueur, sinon c'est le bain assuré pour le surfer fou. Et croyez-moi, un beach boy sans sa planche, ça ne vaut pas un clou.

Tout comme précédemment, ne prenez surtout pas racine en cet endroit, c'est vraiment très mauvais pour la santé.

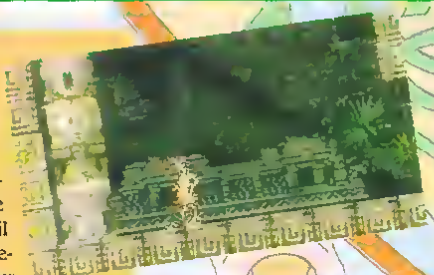
LEVEL 1
stage 1

On continue de plus belle et toujours dans les airs, s'il vous plait. Gardez le même "timing", et vous passerez sans encombre la rivière.

Passage difficile ici, car il n'est pas facile de réussir son envol à partir d'un rocher qui ne peut s'empêcher de couler. Le bon truc, c'est encore et toujours le "timing" Pour bien faire, attendez que la liane soit à mi-parcours et sautez !

BOSS 1

Moment crucial dans votre médiocre existence de Beach Boy, vous allez affronter, dans un terrible combat, les divinités qui vous ont projete dans le passé sur l'île de Grenaua. Pour les vaincre, il n'y a pas de technique proprement dite. Le seul moyen pour s'en sortir sans trop de bobos, c'est de tirer comme une bête sur chacune des têtes quand elles se retrouvent en bas. Mais attention, de gros blocs de granit tombent par intermittence, il suffit alors de se décaler pour se placer entre eux.
Une fois l'immonde suppôt de Satan reduit en poussiere, vous pourrez sortir de ce temple et récupérer le premier éclat de statue ! (eh, souriez pas béatement, il vous en reste encore cinq à récupérer !).



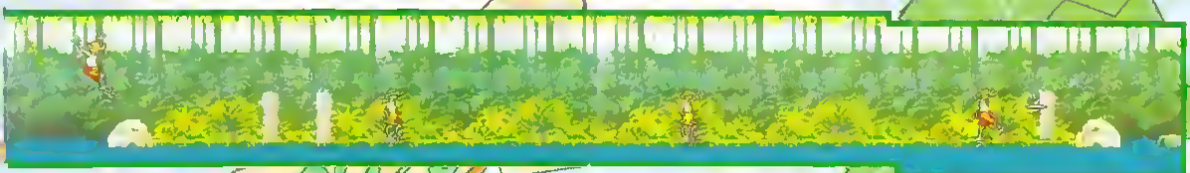
N'oubliez pas de lancer encore une fois votre Frisbee dans la gueule de l'animal !

Même procédé que pour le premier passage, lancer le Frisbee...

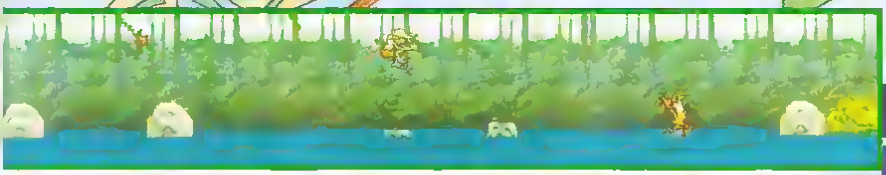
Vous voici dans le temple de l'île de Grenaua, dans lequel toutes sortes de demons et autres créatures s'acharneront a vous barrer le passage. De nombreux coffres, parsemes ici et là, entretiendront votre petite santé en l'alimentant de succulents hamburgers, de donuts et autres amuse-gueules de ce genre.
Afin de vous faciliter la tâche, je vous conseille vivement de suivre le trajet établi sur le plan. Vous pourrez toutefois visiter les recoins non préscotés. L'essentiel est que vous atteigniez la sortie le plus vite possible et sans trop souffrir des différents obstacles que vous risquez de rencontrer. Suivez nos indications en ce qui concerne l'ouverture des passages, sinon vous risqueriez de vous retrouver bloqué.

Pour traverser le canal, sautez sur le bloc de pierre, il vous mènera sans encombre de l'autre côté, face à la première porte de pierre.

Encore plein de vitamines dans les deux statues, profitez-en !

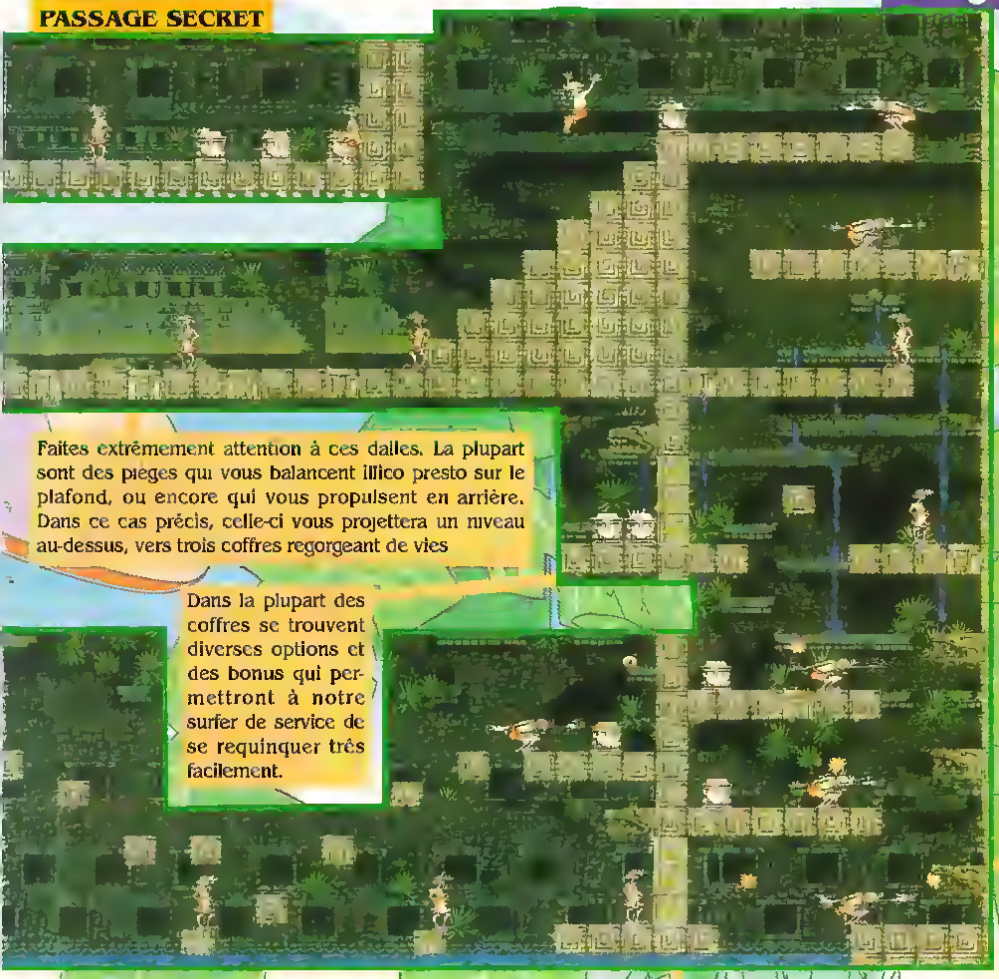


Encore un effort, vous y êtes presque, mais attention aux féroces piranhas.



LEVEL 1
stage 2

PASSAGE SECRET



Pour éviter le couteau, facile... Il suffit de se baisser !

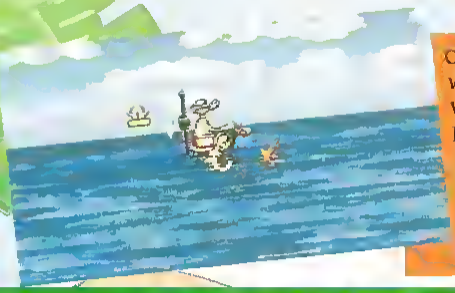
Faites extrêmement attention à ces dalles. La plupart sont des pièges qui vous balancent illico presto sur le plafond, ou encore qui vous propulsent en arrière. Dans ce cas précis, celle-ci vous projettera un niveau au-dessus, vers trois coffres regorgeant de vies

Dans la plupart des coffres se trouvent diverses options et des bonus qui permettront à notre surfer de service de se requinquer très facilement.

Attention, ces statues-là n'ouvrent aucun passage et, par contre, elles vous infligent de sérieux dégâts en vous lançant des boules de feu.

Pour ouvrir le passage, l'astuce est toute simple et pourtant peu évidente. En fait, pour que les blocs disparaissent, il faut que 'Green' lance son Frisbee dans la gueule de la statue juste au-dessus !

LEVEL 2
stage 1

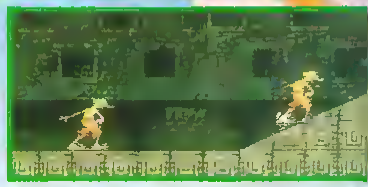


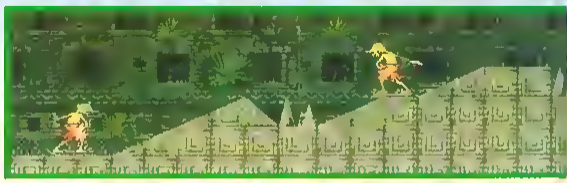
C'est un stage un peu différent des autres qui vous attend ici. Vous devrez enfourcher votre fidele monture mécanisée volante, pour aller de la premiere île à la deuxieme. Sachez toutefois que bon nombre de sales bestioles seront la, histoire de vous ennuyer Aux commandes de votre "hélipede", ramassez un max de pizzas, de donuts ou de frites .. C'est bon pour le moral !

LEVEL 2
stage 2

Precieux compagnon, ce petit chien vous accompagnera partout et s'occupera du moindre ennemi a condition, bien sur, que vous lui donniez toujours un "nonos".

Race en voie de disparition, les crabes sauteurs sont de redoutables prédateurs, et leur plat préféré, c'est l'orteil au jus de mer. Pas facile, dans ces conditions, de tenir la distance. De bons réflexes et vous vous en sortirez



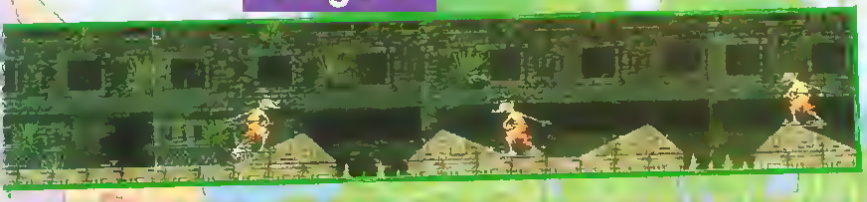


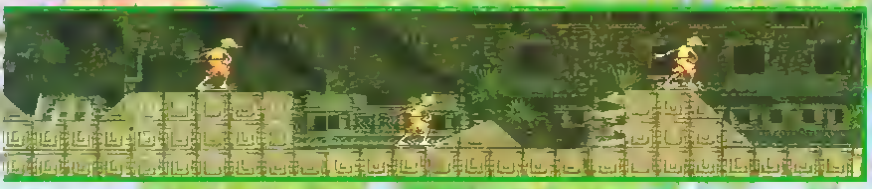
Greendog

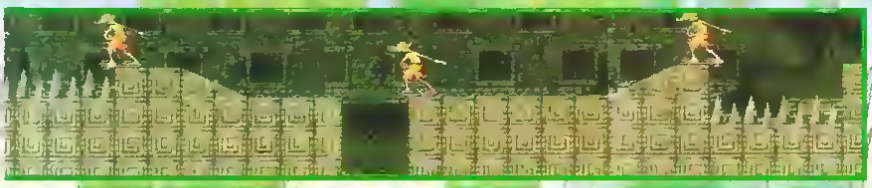
Ah, les plages, le sable chaud et le soleil ardent !... Quel bonheur pour 'Green' de retrouver son milieu privilégié. Seulement voilà, ce n'est vraiment pas celui de son enfance. Au contraire, avec tous ces pièges et ces embûches, il ne pourra pas batifoler comme au bon vieux temps. "La route est encore longue, Green... Ne t'attarde pas !"
Ce niveau ne comporte pas de difficulté insurmontable. Il s'agira juste de liquider ces crabes et ces oiseaux pour libérer le passage, surtout qu'ici, vous aurez un charmant compagnon (un chien, en l'occurrence) qui vous aidera, en contrepartie d'un bon nonos, à éliminer les vilaines bêbêtes.

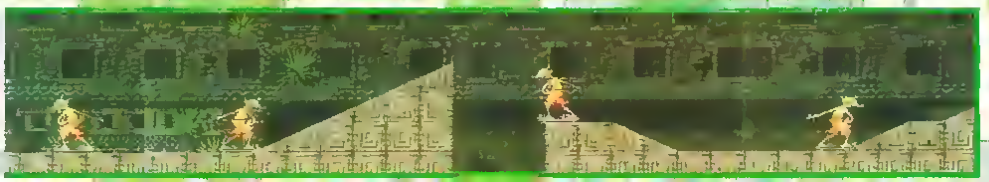
Les pélicans, c'est bien connu, sont de véritables garde-manger. Si vous leur lancez dessus votre arme fatale, ils lâcheront quelques options, mais vigilance, car juste après cet acte de charité (mal ordonnée), ces vils faquins se jetteront sur vous

LEVEL 2
stage 3



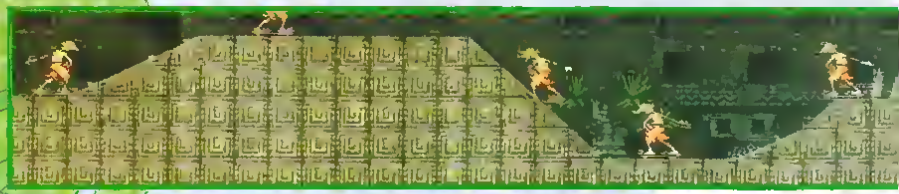






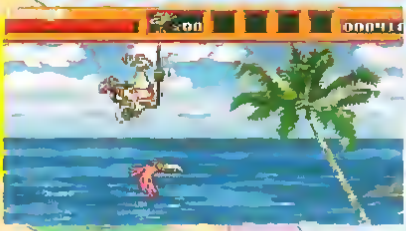
Que tous les adeptes de la planche à roulettes se lèvent ! Dans ce temple, vous devrez prendre votre plus belle planche et traverser le plus vite possible ce maudit édifice. Enfin, quand je dis traverser vite, prenez quand même le temps de regarder à droite et à gauche, et surtout en dessous de votre planche car les fosses remplies de pointes sont légion, sous ces latitudes !

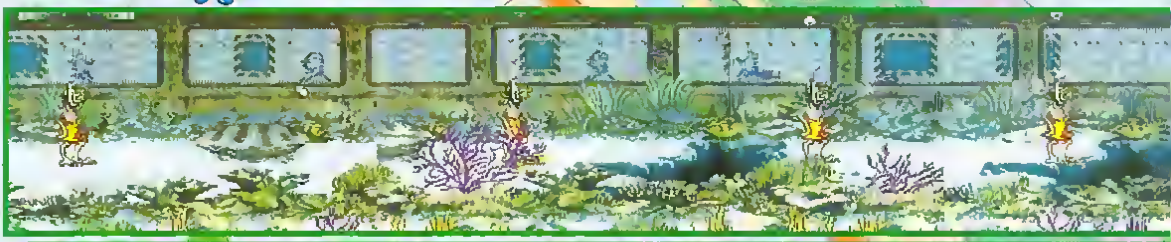
LEVEL 2
stage 3

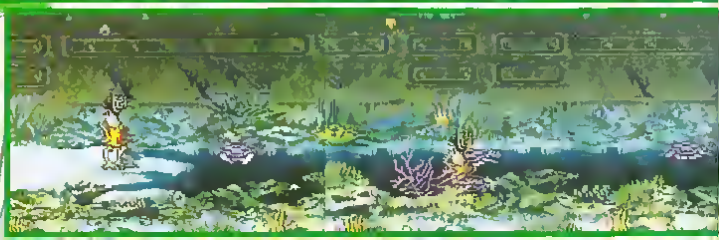


LEVEL 3
stage 1

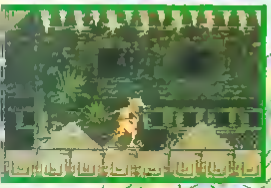
Naviguez sur votre drôle de machine volante pour passer à la troisième île. Récupérez au passage les divers hamburgers, qui vous rapporteront un pécule de points







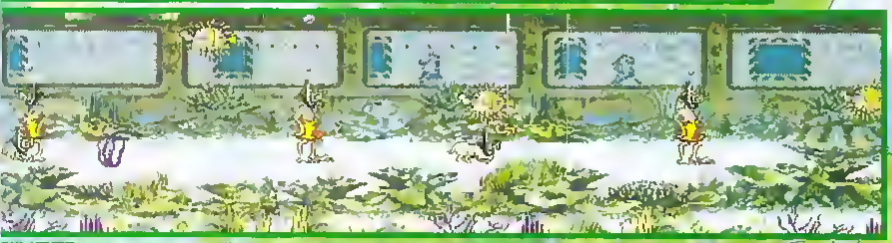
En sortant de cet antre maléfique, vous pourrez récupérer un deuxième éclat de statue (ça commence à prendre forme, non ?!)

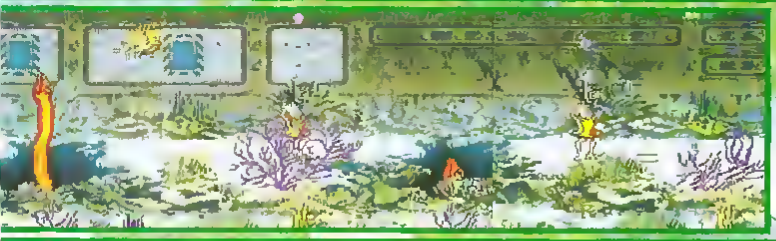


Greendog

LEVEL 3
stage 2

Direction l'aquarium municipal ! Une étape "galère" au possible, car votre personnage est dans l'élément aqueux et ses sauts pâtissent d'une inertie démoniaque, alors méfiance... Lors de votre périple sous-marin, méfiez-vous des coquilles Saint-Jacques qui n'apprécient guère de se faire piétiner de la sorte et vous capturent dans leur énorme bouche pour vous expliquer, les "yeux dans les yeux", de quelle manière elles considèrent votre footing au fond des mers !... Il faudra aussi vous méfier des poissons invisibles qui, souvent, ne deviennent visibles que trop tardivement pour que vous réussissiez à les éviter. Affûtez vos réflexes !





LEVEL 3
stage 3

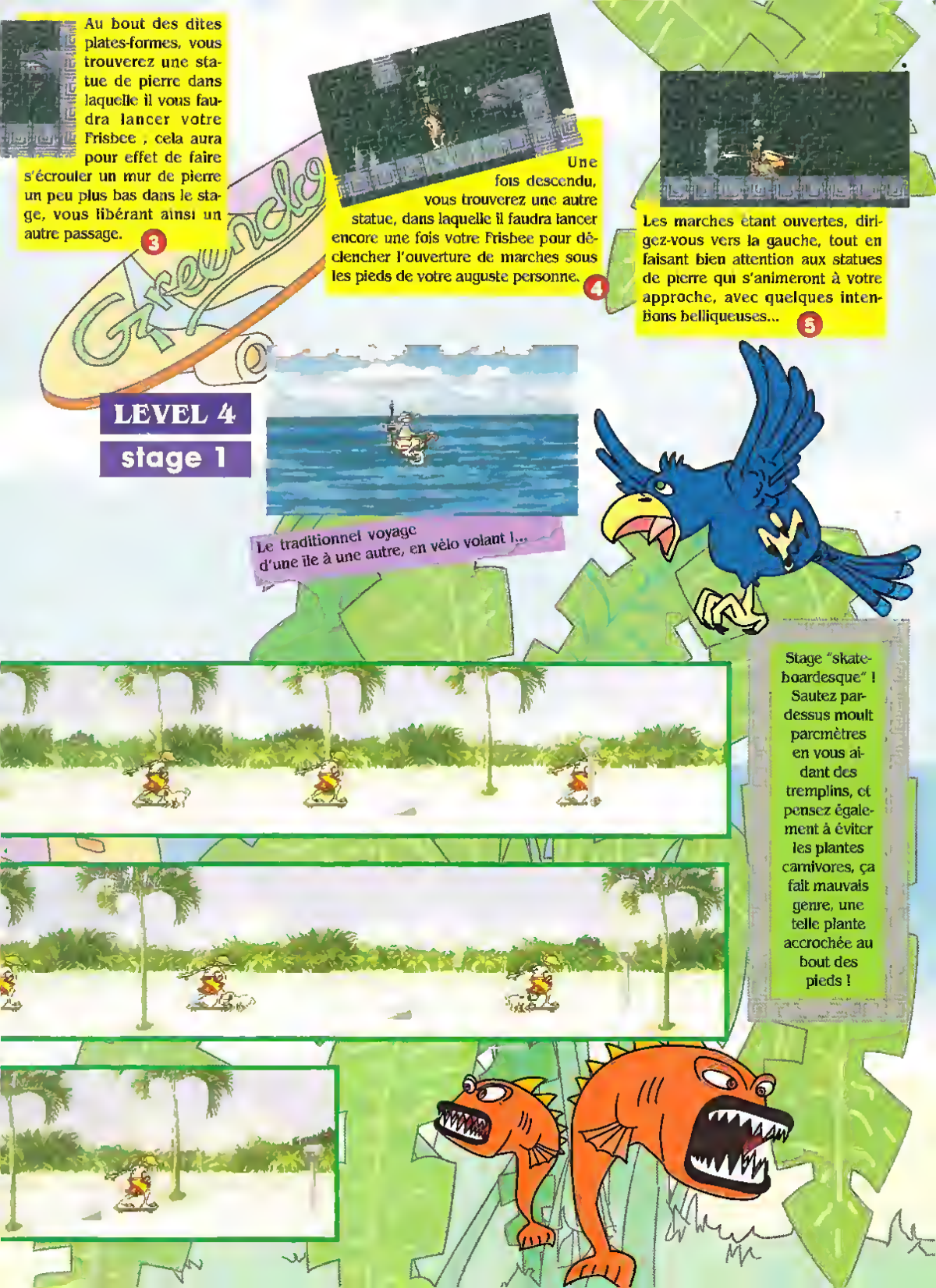
Vous allez devoir vous frayer un chemin dans un temple immergé ! 1

Commencez par prendre les plates-formes du haut, elles vous conduiront à des amphores contenant divers objets précieux ainsi qu'a des bonbonnes d'oxygène qui vous rempliront les poumons d'un air frais et réparateur ! 2

Au bout de votre chemin, c'est encore l'éternelle statue mangeuse de Frisbee, qui vous libèrera le passage pour rejoindre le boss, après s'être fait les crocs sur votre O.V.I (objet volant identifié) ! 6

Quatre têtes à abattre, et à vous le troisième morceau de statue ! 7

LEVEL 4
stage 2



Au bout des dites plates-formes, vous trouverez une statue de pierre dans laquelle il vous faudra lancer votre Frisbee , cela aura pour effet de faire s'écrouler un mur de pierre un peu plus bas dans le stage, vous libérant ainsi un autre passage. 3

Une fois descendu, vous trouverez une autre statue, dans laquelle il faudra lancer encore une fois votre Frisbee pour déclencher l'ouverture de marches sous les pieds de votre auguste personne. 4

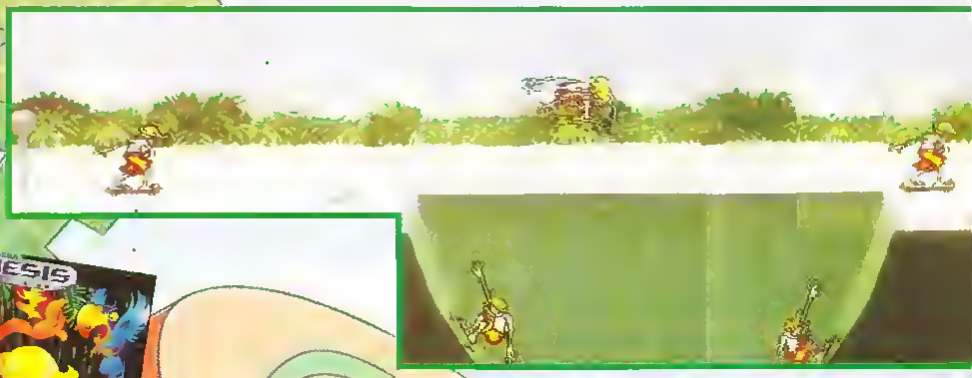
Les marches étant ouvertes, dirigez-vous vers la gauche, tout en faisant bien attention aux statues de pierre qui s'animeront à votre approche, avec quelques intentions belliqueuses... 5

LEVEL 4
stage 1

Le traditionnel voyage d'une île à une autre, en vélo volant !...

Stage "skateboardesque" ! Sautez par-dessus moult parcmètres en vous aidant des tremplins, et pensez également à éviter les plantes carnivores, ça fait mauvais genre, une telle plante accrochée au bout des pieds !

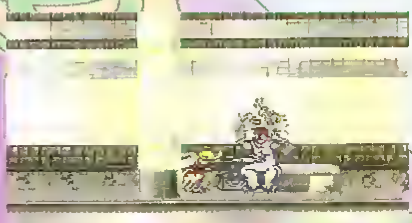
LEVEL 4
stage 2



LEVEL 4
stage 3

1 Votre excursion va vous mener dans un metro peu accueillant !

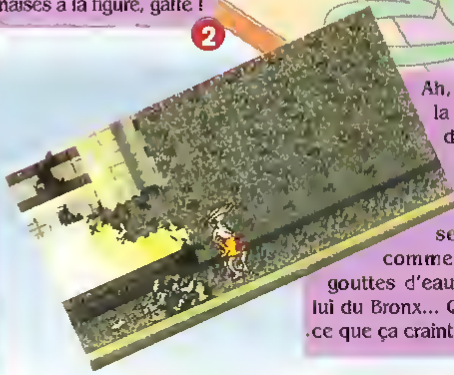
Les femmes que vous rencontrerez auront une fâcheuse tendance à vous jeter leurs punaises à la figure, gaffe !



2

Tel le Tarzan de base moyen, accrochez-vous aux chaînes qui vous permettront de passer sans dommages les quelques trous qui sont disseminés dans ce stage !

6

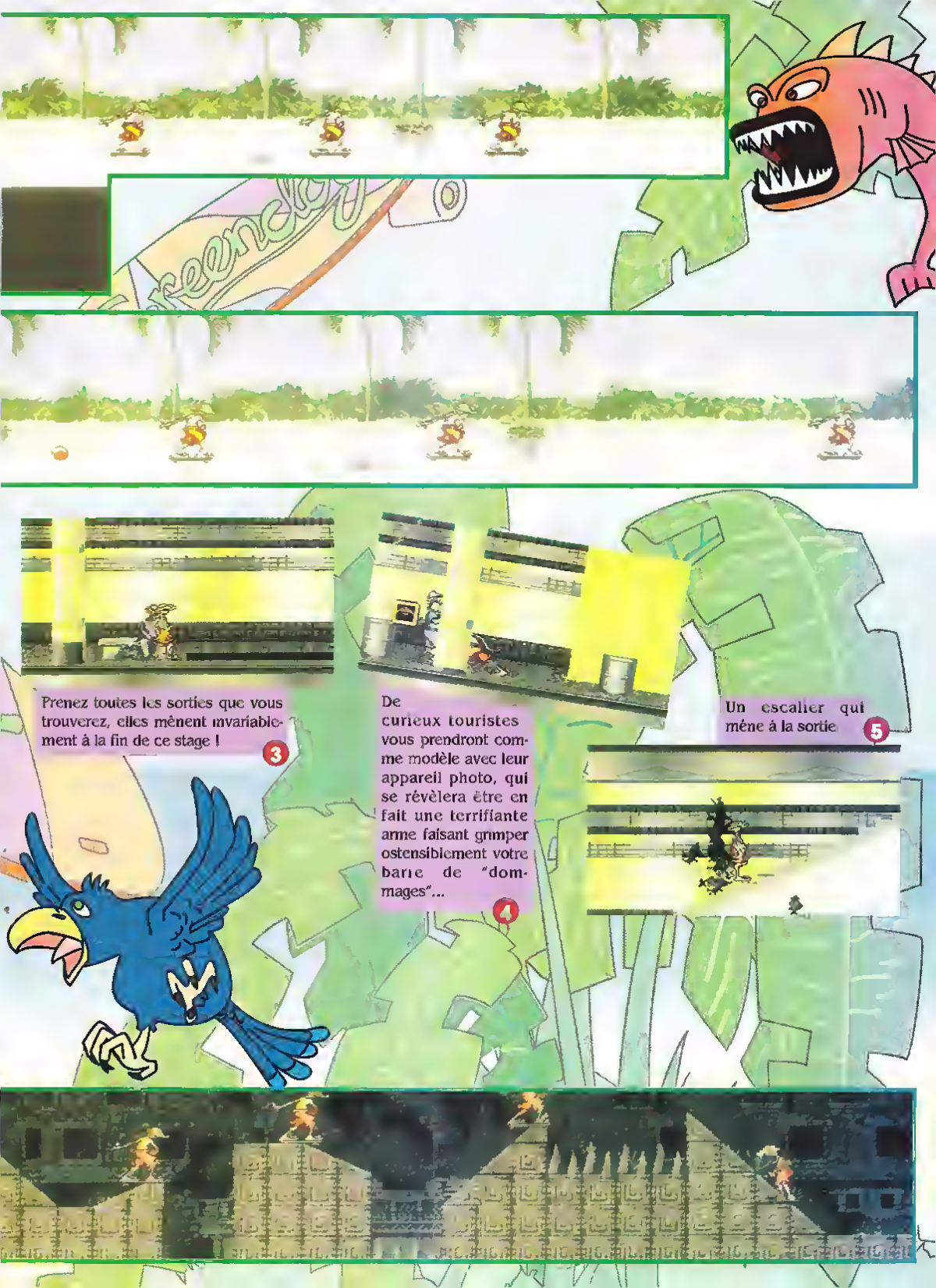


Ah, enfin la sortie de ce métro qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui du Bronx... Qu'est-ce que ça craint !

7

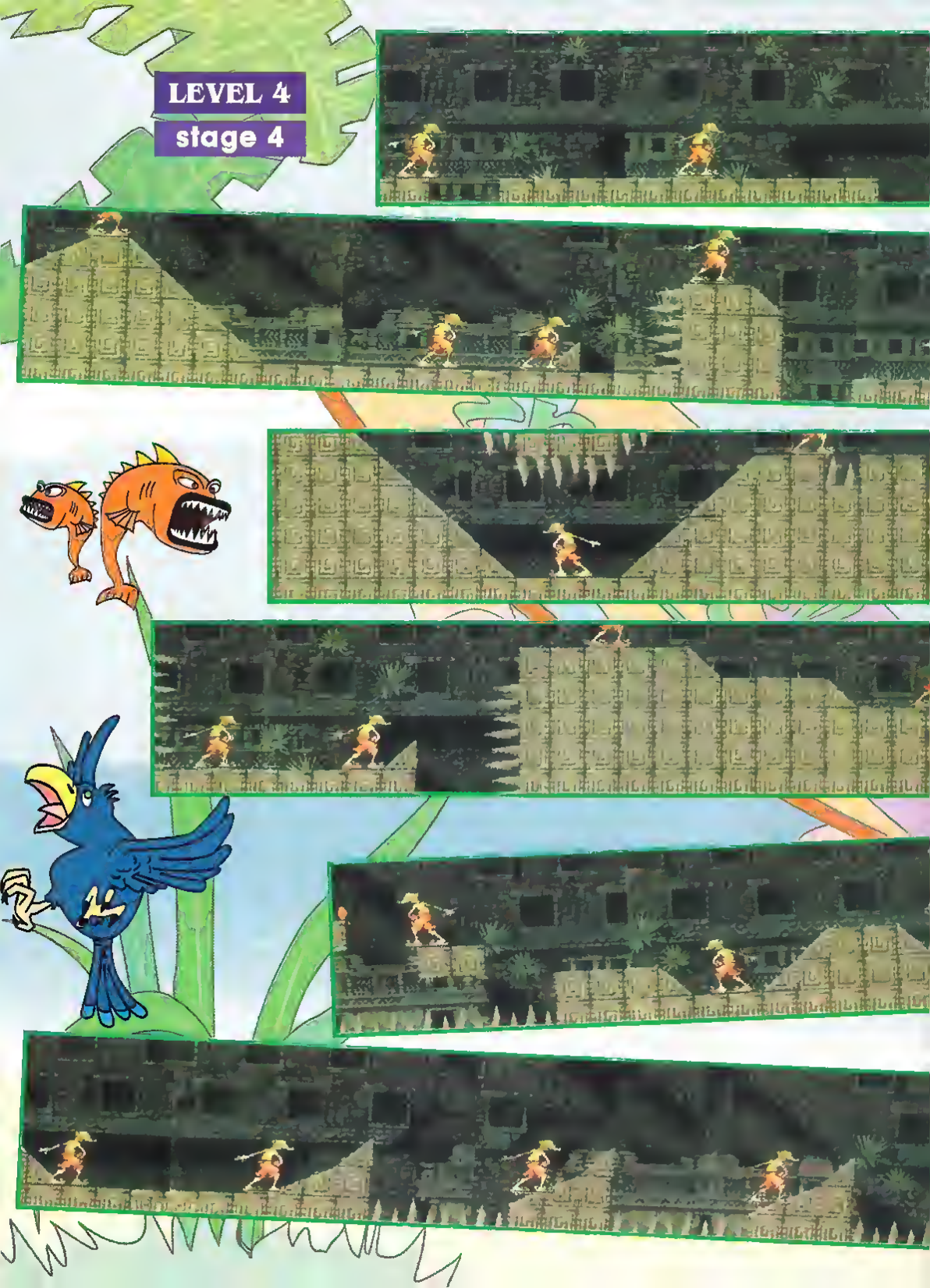
LEVEL 4
stage 4

L'éternel temple de fin de niveau, qu'il vous faudra parcourir avec votre skateboard, agilité exigée !


Prenez toutes les sorties que vous trouverez, elles mènent invariablement à la fin de ce stage ! 3
De curieux touristes vous prendront comme modèle avec leur appareil photo, qui se révèlera être en fait une terrifiante arme faisant grimper ostensiblement votre barre de "dommages"... 4
Un escalier qui mène à la sortie 5

LEVEL 4

stage 4



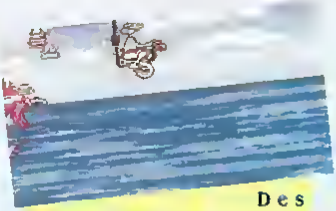
LEVEL 5

stage 1

L'avant-dernière traversée pour l'avant-dernière île, ça sent bon la fin, non ?

LEVEL 5
stage 2

C'est dans une forêt aux nombreux dangers que vous allez devoir évoluer ! 1



Des indigènes vont essayer de vous faire avaler leurs boomerangs, pourquoi ne pas leur faire goûter de votre Frisbee ?! 2

Utilisez les lianes pour éviter divers dangers terrestres ! 3

A droite du premier tremplin que vous trouverez, en vous collant au mur de droite, vous découvrirez deux passages secrets, c'est cool, non ? 2

Ça sent le cramé, avec ces satanés dragons ! 3

Placez votre Frisbee dans la gueule du monstre de pierre qui vous libèrera le passage pour aller affronter le boss. 7

Toujours le même totem diabolique, allez, il vaut tout de même la cinquième pièce de la statue, on ne va pas s'en priver, tout de même ! 8

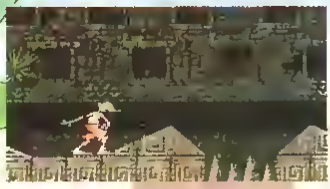
N'hésitez pas à prendre tout ce qu'il y a dans les différents coffres que vous trouverez ! 2

Passage délicat, il va falloir que vous sautiez souvent pour ne pas boire la tasse ! 3

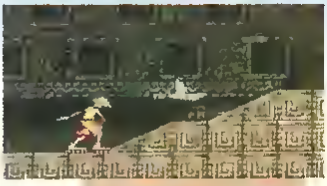
Gasp ! Un squelette, animé d'intentions amoureuses à votre égard, va vous faire découvrir l'art du découpage en fines lamelles ! 4

... vous allez déboucher dans une salle où vous devrez vous laisser emporter sur une plate-forme ballotée par la lave de cet ancien volcan endormi. 8

LEVEL 6
stage 3



Piquante rencontre, non ? 2



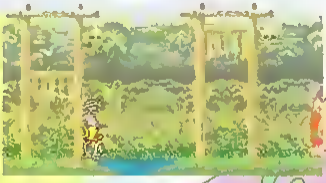
Volatile de pierre contre Frisbee d'acier, je vous laisse imaginer le sort du volatile ! 3

Chaussez vos plus beaux rollers pour parcourir le dernier temple. 1

LEVEL 5
stage 3

Un temple hanté de statues de pierre, c'est un environnement un peu spécial pour notre beach boy ! 1

Deux herses et un indigène, il y a du pain sur la planche ; mais ça vaut le coup, la sortie est juste après ! 4



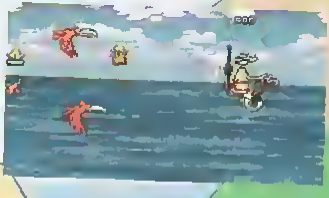
Mais c'est une manie ou quoi ?!... Que l'on vous invite à un barbecue, d'accord, mais que l'on finisse comme Jeanne d'Arc, alors là, je m'insurge, non ! 4

Entre deux dragons, vous trouverez des jarres aux multiples joyaux. 5

Ça chatouille sous les bras, hein ?! 6

LEVEL 6
stage 1

Dernière croisière volante pour le jeu...



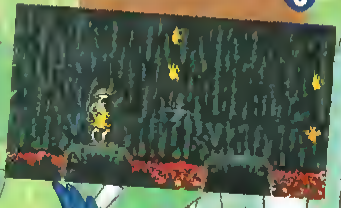
Gaffe aux chauves-souris, vampires, suceuses de sang, friandes d'hémoglobine, qui vous harcèlent tout au long ! 5

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce n'est pas un mur en plâtre, mais c'est le dernier obstacle avant la fin. 4

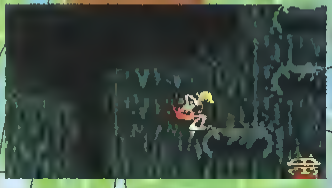
LEVEL 6
stage 2

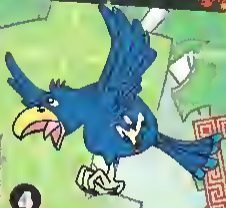
Vous allez devoir évoluer dans ces grottes à fortes marées ! 1

Sautez d'îlot en îlot, tout en évitant les boules de feu pour ne pas être transformé en rosbif vivant ! 6



Une petite ascension et... 7

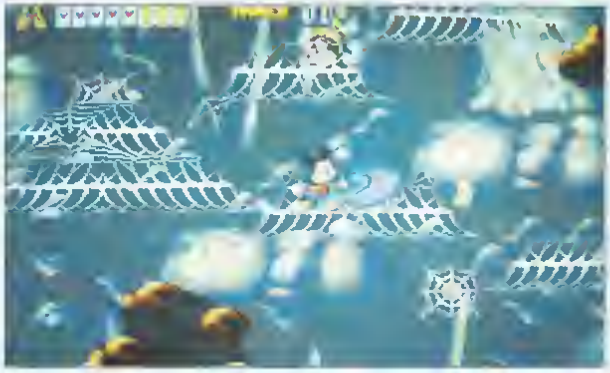




Alors les "Méga Surfers", ça vous a plu ? Oui, j'en étais sûr ! Mais rassurez-vous, mon petit doigt me dit que ce n'est pas la dernière fois que nous voyons le sémillant Greendog, mais... chut ! Bye, bye !

MANU

Noël arrive avec son cortège de héros Sega prêts à vous rendre fou sur Megadrive. Mickey fait partie du lot mais il est accompagné d'un bon copain pour cette nouvelle aventure . Donald ! Il fallait trouver une originalité pour renouveler le genre, lancé par le sublime Castle of Illusion, et les concepteurs de chez Sega se sont amusés à nous concocter un jeu dans lequel il est possible de jouer



Les araignées n'ont qu'à bien se tenir, Mickey s'est déjà bien entraîné dans le premier épisode !

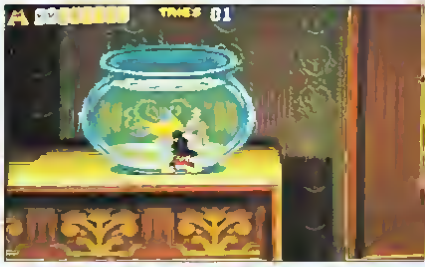
MICKEY & DONALD

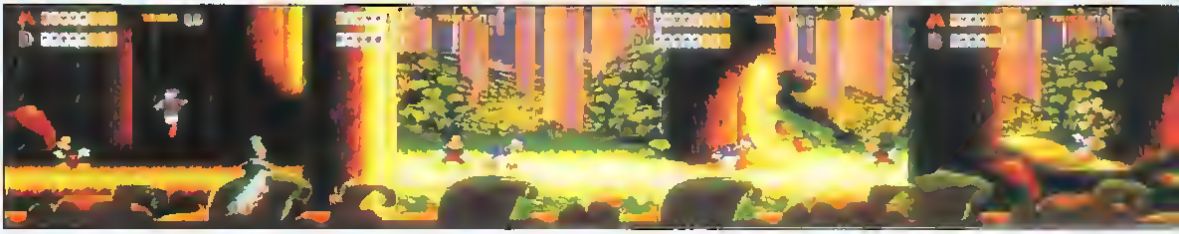
WORLD OF ILLUSION

Et hop ! Même s'il n'y a pas de taureau à proximité, Donald s'entraîne à utiliser son arme magique : la cape qui transforme ses ennemis en de paisibles éléments de Dame Nature. Il suffit pour cela de les asperger de petites étoiles magiques et le tour sera joué.

seul ou à deux en même temps, dans la même progression, sur le même décor. Vous choisissez ainsi Mickey ou Donald si vous êtes deux, et c'est parti pour la grande aventure au pays de l'illusion. La raison de ce voyage dans un monde mystérieux est que Mickey et Donald sont des apprentis magiciens plutôt farceurs et rigolards. Au cours d'une de leurs soirées "magie", et alors qu'ils

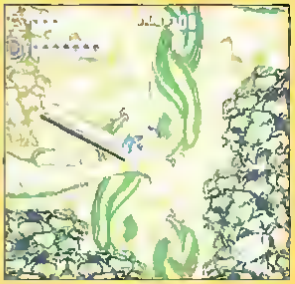
Admirez ces décors fins et réalistes. On se croirait dans la bibliothèque d'un grand écrivain...



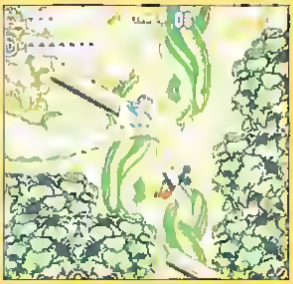


LE JEU À DEUX DANS WORLD OF ILLUSION

Pour passer cet endroit, il faut s'entre-aider! Donald pourra par exemple bondir dans les airs en direction de la branche supérieure grâce au poids de Mickey. Ce dernier saute sur lui-même et le levier fait decoller Donald en orbite!



Maintenant que Donald est arrivé à bon port, Mickey se retrouve en bas sans pouvoir monter et crie a l'aide!



Il suffit alors de lancer un filin pour hisser Mickey jusqu'à Donald, facile!

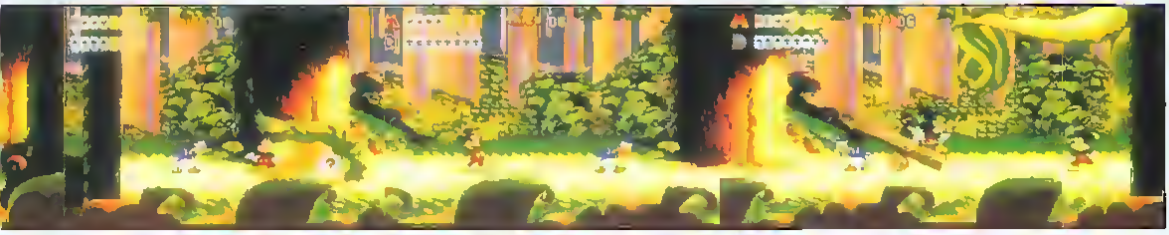
étaient en train d'expérimenter de nouveaux tours, Donald s'intéressa plus particulièrement à une boîte magique posée au fond de leur débarras à accessoires. S'en approchant trop, il fut happé par celle-ci et disparut. Inquiet, Mickey se pencha dans la boîte magique

Dans l'eau, Mickey se retrouve protégé par une bulle d'air. Attention aux poissons carnivores!

Sur le tapis volant, vous pouvez monter et descendre tout en avançant. Cela servira à éviter les tornades et les ennemis. Cela vous permettra aussi de récolter des bonus vous fermes de cartes à jouer.

en appelant son ami. Le résultat fut sans appel puisqu'il tomba à son tour dans ce piège inévitable. Un géant, se présentant comme le Roi de ce royaume de la Magie, annonça alors aux deux rigolos qu'ils devraient faire preuve de beaucoup de dextérité et de magie pour pouvoir s'échapper du monde sur lequel il régnait en Maître de la magie.

Tout commence donc dans une grande forêt pleine de petits gardes que vous devrez transformer en fleurs inoffensives. Comment faire ? Il suffit d'utiliser l'arme de Mickey (ou de Donald) : la cape ! Un coup de cape de toréador et hop !... une pluie de petites étoiles magiques s'abat sur l'infortuné ennemi. Des balançoires en troncs d'arbre permettent de s'élever dans les airs afin d'atteindre une plate-forme supérieure. Dans le jeu à



MICKEY & DONALD
WORLD OF ILLUSION

Dans ce passage ou le terre tremble et le tonerre gronde, des blocs de pierre jaillissent du sol et vous permettent de sauter sur une plate-forme située plus haut.

EDITEUR : SEGA

SON

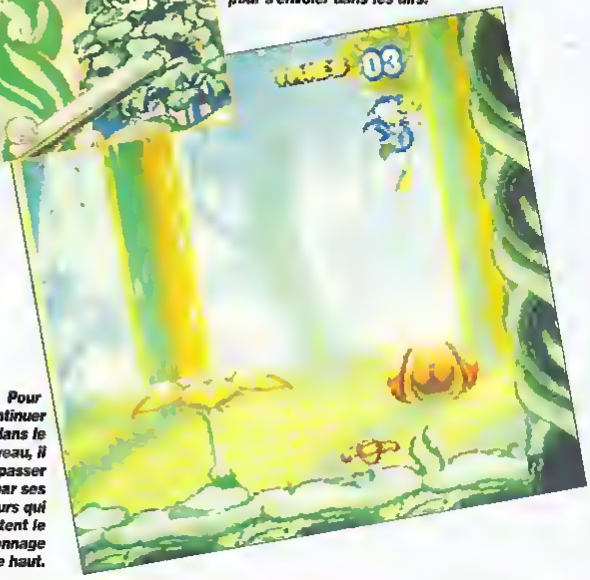
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

deux, il faudra souvent que nos deux amis s'entraident, notamment lorsque Donald est resté en contrebas, Mickey lui lance un filin pour le hisser jusqu'à son niveau. Le but est donc de sortir de ce monde dangereux et plein de pièges. Les endroits à visiter sont terriblement nombreux et vous passerez par des mondes complètement différents, allant du ciel aux fonds sous-marins en passant par la forêt. Il est heureusement possible de choisir le niveau de départ, grâce à un système de mot de passe bien pratique car le jeu est très long. Votre personnage peut inventer de nouveaux moyens de locomotion au cours de sa progression, en prononçant des formules magiques (on entend alors réellement la voix digitalisée de Mickey dire "Alakazam"...) : vous pourrez ainsi voyager dans les nuages à l'aide d'un tapis volant, ou encore dans une bulle d'air au fond des mers. Des boss de fins vous attendent évidemment, et l'on retrouve certains des aspects qui avaient fait le succès de Castle of Illusion, comme le niveau des araignées dans lequel il faut suivre avec minutie une araignée qui tisse un fil vous servant de plate-forme provisoire et évolutive. Tout, dans World of Illusion, est de cet acabit, comme ce piano dans les nuages sur lequel vous pourrez vraiment jouer des airs en sautillant dessus. Je ne vous en dis pas plus, à vous de découvrir les milliers de secrets que renferme ce jeu de plates-formes féérique comme on les aime.

En mode 1 joueur, des petits rondins permettent de faire contrepoids et il suffit alors d'un petit bond à Donald (ou Mickey) pour s'envoler dans les airs.

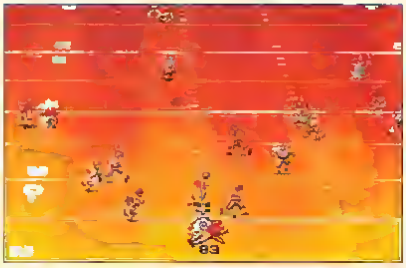


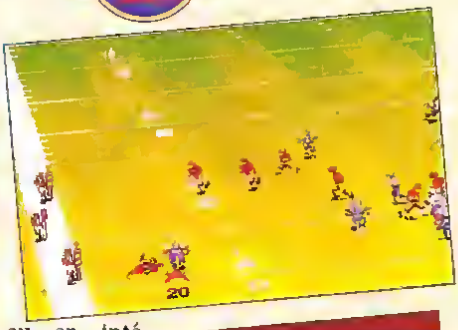
Pour continuer dans le niveau, il faut passer par ses fleurs qui éjectent le personnage vers le haut.

IZAPPING

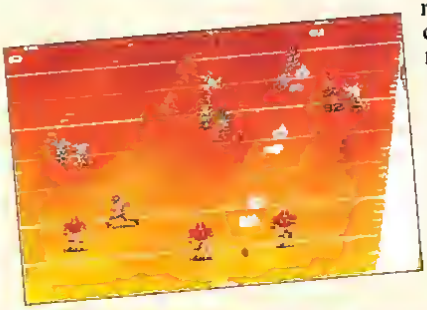
MEGA DRIVE

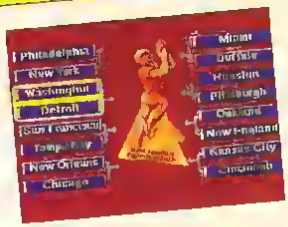
JOHN MADDEN FOOTBALL 93

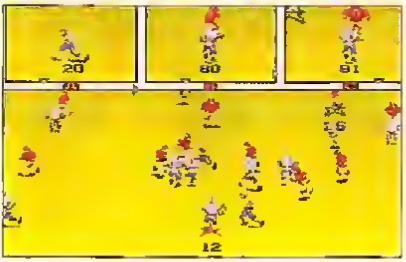




Vous êtes prêt à repartir pour une nouvelle saison ? John Madden vous convie une fois encore à des matchs sensationnels, forts en émotions ! Remémorez-vous vite les règles du football américain, et foncez ! Si vous n'êtes pas coutumier de ce sport d'outre Atlantique, la notice de plus de soixante pages devrait vous en apprendre suffisamment pour devenir un vrai champion. La meilleure méthode restant encore celle de l'expérience. Non seulement les équipes ont été remises à jour, en fonction du tout dernier championnat US, mais vous pourrez aussi maintenant participer à un tournoi des meilleures équipes de tous les temps ! Dans ce tournoi, huit équipes, les meilleures de l'histoire de ce sport, s'affronteront pour un ultime prix ! Vous pourrez toujours préférer la formule plus classique du tournoi, où seize équipes s'affronteront tour à tour. Pour ce qui est des stratégies, vous serez encore comblé puisque tous les coups "classiques" seront au rendez-vous. La partie risque d'être chaude, et cette avancée yard par yard jusqu'à la ligne du touchdown devrait être trépidante ! En fin de partie, ou même à la mi-temps, vous pourrez à loisir consulter les statistiques concernant vos joueurs. Vous pourrez ainsi suivre certains joueurs tout au long de vos parties. Selon le terrain –en extérieur ou en intérieur–, le temps –neige ou pluie–, ainsi que la vitesse du vent, vous observerez les changements qui vous feront repérer au fil du temps les vraies stars. Des stars dont il vous sera possible de savourer les grands "coups", les passes incroyables ou les courses fantastiques. En effet, grâce à l'option "ralenti" que propose ce jeu, vous pourrez vous repasser à loisir tous les moments forts ! Ces mêmes moments qui ne manqueront pas d'être commentés par John Madden lui-même ! Une simulation de football américain dans le ton de John Madden'92, avec quelques petits plus qui ne sont pas désagréables du tout.







EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

!ZAPPING GAME GEAR

ALIEN SYNDROME

EDITEUR SEGA

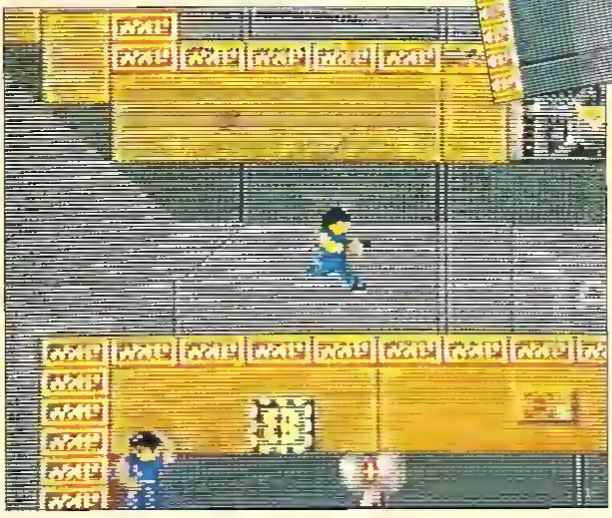
SON

GRAPHISME

ANIMATION

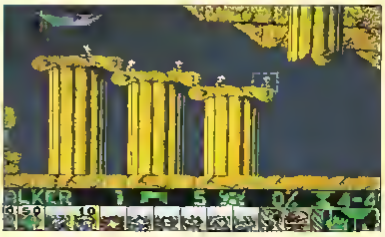
MANIABILITE

Il y a de cela 5 ans, sur une base spatiale située aux confins de l'univers, se produisit une catastrophe d'une ampleur telle que les protagonistes de cette histoire ne s'en sont pas encore remis. En effet, une troupe d'Aliens réussit à s'infiltrer dans une colonie spatiale appelée "ALPHA", et à prendre en otages tous les membres de la station. Fort heureusement, Ricky et Mary, deux membres du groupe SCOT, un important groupe d'intervention d'urgence, furent envoyés sur place et réussirent à défaire les envahisseurs. Les otages furent libérés, et tout finit bien... Mais c'était il y a 5 ans. Aujourd'hui, une autre affaire de cette ampleur semble de nouveau se présenter. Cette fois, nos deux intervenants reçoivent un message de détresse venant d'un transbordeur spatial. Là aussi, il semblerait que des Aliens aient de nouveau fait parler d'eux. Et une fois de plus, il semblerait que l'on déplore de nombreux otages. En effet, une fois sur place, que vous ayez choisi d'incarner Ricky ou Mary, vous vous rendez vite compte que ce qu'on vous a dit est vrai. Il va falloir tout nettoyer ! Sur place, vous aurez un certain nombre de personnes à délivrer, tout en massacrant une bonne quantité d'Aliens sur votre chemin. De nombreuses armes interchangeables seront à votre disposition : le laser, le lance-flammes, la mitraillette, le lance-flammes à tête chercheuse... De quoi vous occuper, comme vous pouvez le voir ! Tout doit être fait avant que le temps imparti ne s'écoule définitivement. Après chaque niveau nettoyé, vous serez confronté à un Boss de force supérieure. Rien que pour ça, vous avez intérêt à posséder une super arme !... Toujours est-il que le côté technique du jeu est vraiment superbe. Les graphismes sont très bons et le souci du détail se ressent vraiment. L'animation du personnage est exemplaire et les musiques ainsi que les bruitages sont au top. Assurément l'un des meilleurs jeux, du point de vue de la réalisation, disponibles sur la Game Gear !



ZAPPING

MEGA DRIVE



Lemmings

On ne présente plus ces stars incontestées du monde du jeu vidéo que sont devenus en quelques années les Lemmings. On serait tenté de dire mille fois imités, jamais égalés, les Lemmings arrivent sur votre Megadrive. Autant le dire tout de suite, ces petits rongeurs ne vont pas manquer d'y mettre une ambiance peu commune ! Dans un nombre incalculable de tableaux différents, vous devrez guider vos Lemmings. Le Lemming étant un animal exaspérant de bêtise, il se contente d'avancer droit devant lui, en faisant demi-tour au cas où un obstacle lui barrerait le chemin. Pour réussir à emmener les Lemmings dans un endroit où ils seront en sécurité, vous disposerez d'une série d'ordres. Grâce à ces ordres, qui seront "grimpe", "stoppe tout le monde", "creuse verticalement", "creuse horizontalement", "explose", etc., vous influerez sur les déplacements de tous les Lemmings. Une seule erreur dans vos instructions, et cent Lemmings peuvent se retrouver en un clin d'œil précipités dans le vide et voués à une une mort certaine. Remarquez bien que ces ordres seront en nombre limité, et qu'ils seront à utiliser judicieusement. De plus, le jeu de Lemmings, dans cette version Megadrive, peut se jouer à deux simultanément. L'écran est alors divisé en deux parties verticales, chaque joueur possédant son propre groupe de Lemmings à mener à bon port, mais les deux groupes agiront en même temps sur un même tableau. En d'autres termes, en mettant un Lemming "stoppeur", non seulement vous arrêterez vos propres Lemmings, mais aussi ceux de l'adversaire ! De plus, vous ne pouvez donner d'ordres qu'à vos propres Lemmings, et à eux seuls. C'est-à-dire que vous ne pourrez pas, par exemple, faire exploser ce fameux stoppeur ! A vous de parer le coup à force de ruse et d'ingéniosité ! Seul ou bien à deux, l'ambiance de Lemmings est incontestablement unique en son genre. Peut-être est-ce dû aux musiques, entraînantes, toujours très gaies, qui accompagnent les parties ? Ce qui est sûr, c'est que si vous n'avez pas encore fait connaissance avec les Lemmings, voici l'occasion rêvée de vous y mettre. Jamais un jeu d'action/réflexion n'aura eu autant d'adeptes.

EDITEUR
SUNSOFT

SON

GRAPHISME

ANIMATION

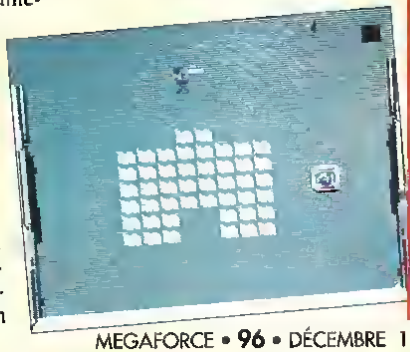
MANIABILITE

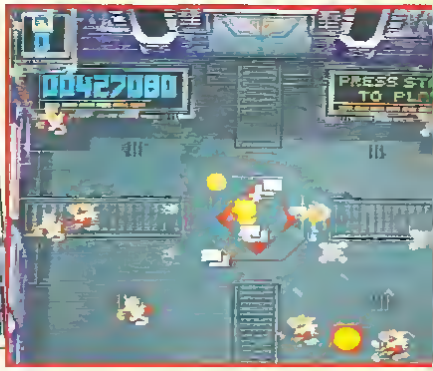
IZAPPING

MEGA DRIVE GAME GEAR

SMASH

Le jeu qui décoiffe, qui repeint le béton en couleurs, qui tache et qui gêne les gens "bien comme il faut", s'appelle Smash TV et se joue sur Megadrive, quelle chance ! Nous sommes dans des temps futurs où violence rime avec audience et ça rime vraiment ! La télé du futur n'a absolument rien à envier à nos "Reality-shows" actuels. On y présente en effet tout ce qui se fait de pire en matière d'audio-visuel et un jeu se détache du reste des productions tant il est violent et horrible. Il s'agit du "Smash TV", le jeu qui détartre ! Un participant, tiré sur le volet pour son endurance physique et morale, doit traverser plusieurs salles fermées se présentant comme des fosses métalliques avec des portes placées au milieu de chaque pan de mur. Et que sort-il des portes blindées ? Des tonnes de milliers de kilos d'ennemis armés jusqu'aux dents et qui, de plus, foncent sur vous. Vous pouvez aller dans toutes les directions et tirer de même, grâce à un système astucieux permettant de bloquer provisoirement la direction du tir tout en avançant dans une autre direction. L'armement est progressif puisque vous pouvez récupérer un lance-flammes, une roue d'éclairs dévastateurs et plein d'autres choses réjouissantes ! L'action se déroule en vue de dessus et vous voyez débouler de toutes parts les petits sprites ennemis par grappes. Une fois toutes les vagues ennemies repoussées, vous pouvez enprunter plusieurs sorties qui vous mèneront à de nouvelles salles. Chaque niveau est constitué de plusieurs salles reliées entre elles par un réseau menant à une salle finale avec un boss final, logique ! Le plus difficile est de se placer convenablement et de bien viser les chape-





EDITEUR : FLYING EDGE

MEGADRIVE

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

lets d'ennemis qui peuvent, le plus souvent, arriver par quatre portes différentes. Après quelques instants d'adaptation au maniement du personnage et surtout du tir multidirectionnel, vous comprendrez vite qu'il ne faut jamais cesser de tirer tout en se plaçant face au groupe d'ennemis le plus fourni afin de vous occuper ensuite des ennemis isolés, une bonne tactique croyez-moi ! Les bonus d'armement sont d'une durée limitée mais ils sont assez puissants pour nettoyer l'écran. De plus, ils apparaissent souvent. Vous pourrez ainsi utiliser un lance-bombes, une roue

TV

d'éclairs qui tournent autour de vous ou encore des tirs multiples. Que cela soit sur Megadrive ou sur Game Gear, on retrouve le même plaisir de destruction et de violence (je ne m'adresse pas ici aux poètes ni aux âmes sensibles !). Sur Game Gear, les sprites sont un peu plus petits mais le rythme effréné de l'action reste le même. Allez, je vous laisse, car c'est l'heure de Smash TV à la télé !... La foule hurle, les spectateurs ont stoppé toute activité pour regarder vos exploits, le Guy Lux du futur est entouré de pulpeuses créatures, on n'attend plus que vous. Alors, qu'attendez-vous ?

GAME GEAR

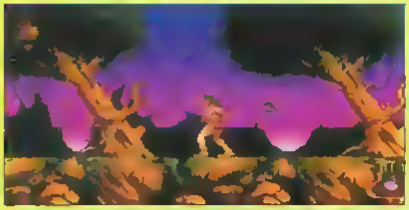
SON

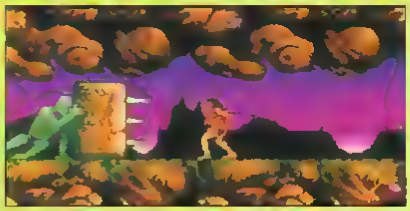
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Les photos entourées de rouge ont été prises sur Megadrive, les autres sur Game Gear.





SHADOW OF THE BEAST II

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

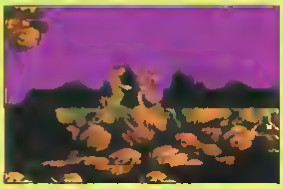
SON

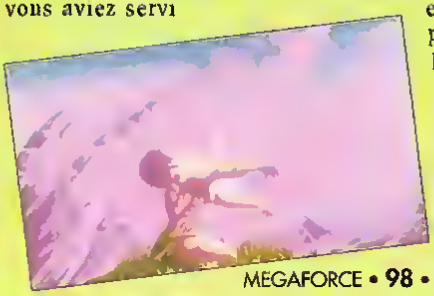
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Vous rappelez-vous votre dernière confrontation avec Zelek, le Mage de la Bête, serviteur du terrible Maletoth le Sorcier ?... Vous aviez été arraché à votre famille tandis que celle-ci était décimée sous vos yeux. Transformé par magie noire en une immonde bête de muscles, vous aviez servi Maletoth jusqu'au jour où vous vous étiez réveillé. Plein de haine et animé d'un désir de vengeance, vous vous étiez enfui et aviez retrouvé Zelek pour lui infliger une punition carabinée ! Depuis, vous avez bien sûr retrouvé une apparence humaine, mais Maletoth n'a pas dit son dernier mot. Il a envoyé Zelek à la rencontre de votre sœur ! Celle-ci s'est faite enlever et emmener à Kara-Moon par le Mage de la Bête. Vous revoilà lancé dans une nouvelle aventure, qui risque de vous coûter une fois de plus la vie et celle de votre sœur. Le jeu débute exactement comme dans le premier épisode, dans une vallée (légèrement vallonnée, cette fois !), sur fond d'univers marqué par les affres de la désolation et de l'Ombre. Cette ambiance macabre ne diminuera jamais au cours du jeu, bien au contraire, et les monstres rencontrés seront toujours plus gros et horribles. Vous pouvez choisir de partir à gauche ou à droite. Votre personnage court, peut sauter et enfin se servir de son arme du moment, une chaîne mortelle et télescopique, qui permet de toucher un ennemi sans forcément l'attaquer en corps à corps. En vue de profil et en scrolling multidirectionnel, Shadow of the Beast II vous propose un vaste jeu de plates-formes et de combat original puisqu'il ne s'agit pas seulement de foncer tête baissée et les poings en avant. Il faut résoudre des énigmes, discuter avec quelques personnages, s'orienter pour trouver les bons items au bon moment, ne pas se perdre, etc. Un côté aventure a donc été apporté au jeu par rapport à la première version, qui en contenait déjà un zeste. Pas de surprise quant à l'action : ça se passe à grands coups de caramels dans la figure et les monstres sont souvents gigantesques, c'est ce qui fait le charme de cette série sur Megadrive. Les bonus d'armement (ou autres...) collectés sont mis en attente en haut de l'écran et vous pouvez les sélectionner à tout moment. Un jeu violent et sombre, mais tellement prenant !





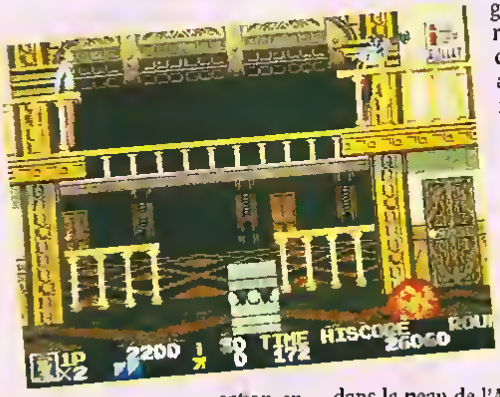
ZAPPING

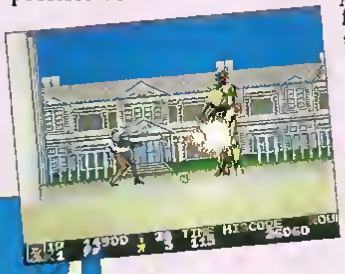
MEGA DRIVE

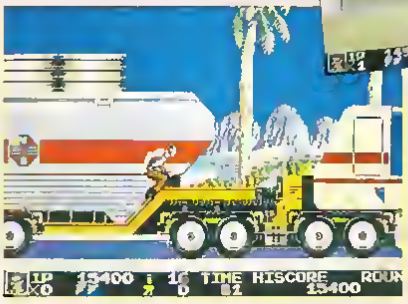
ROLLING THUNDER 2

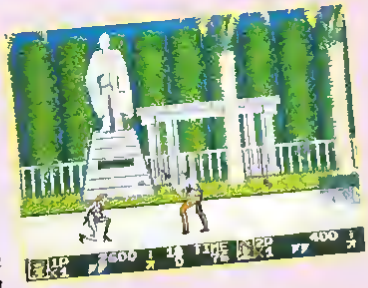
Nom de code : Albatros. But dans la vie : agent secret international. Caractéristique : super cool mais hyper compétent. L'agent secret le plus désinvolte du monde de l'Arcade arrive enfin sur Megadrive, dans une suite originale qui vous fera parcourir onze niveaux. Rappelez-vous, il y a six ans, Rolling Thunder faisait sensation en salle d'Arcade ; il s'agissait de faire progresser un personnage en vue de profil dans une série de niveaux à scrolling multidirectionnel. L'originalité provenait du fait qu'à l'époque, dans ce genre de jeu, il était rare de faire autre chose qu'avancer droit devant. Dans Rolling Thunder, il était possible de passer sans cesse du sol à un étage, le jeu étant en grande partie basé sur cet élément. La version Megadrive, qui nous propose de nouvelles aventures, reprend ce système génial en ajoutant de nouveaux graphismes beaucoup plus réalistes, colorés et fins. Vous voilà donc dans la peau de l'Albatros pour un nouveau périple. Il est aussi possible de jouer à deux simultanément car une nouvelle recrue de choix, Miss Leila, est aussi prévue dans le jeu. La Terre est en danger car une organisation criminelle basée sur le terrorisme, le groupe Geldra, a entrepris de dévier tous les satellites terrestres de leur orbite. L'effet ne s'est pas fait attendre puisque les informations véhiculées par les satellites se sont toutes mélangées, causant une pagaille monstre sur Terre. Il fallait bien stopper cette entreprise machiavélique et c'est l'Albatros qui est sur le coup. Les onze niveaux à traverser en temps limité sont truffés de portes laissant sortir, la plupart du temps, des ennemis mais contenant pour certaines des armes et des munitions. À vous de trouver le bon moment pour sauter à l'étage, de vous baisser pour éviter une salve ou de bondir au bon moment par-dessus un ennemi.

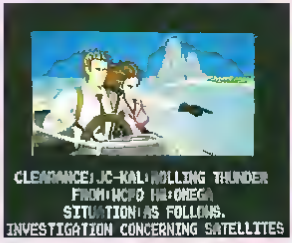
Rolling Thunder est un jeu d'action à progression, dans le plus pur style baston et tir à vue !











EDITEUR
NAMCOT

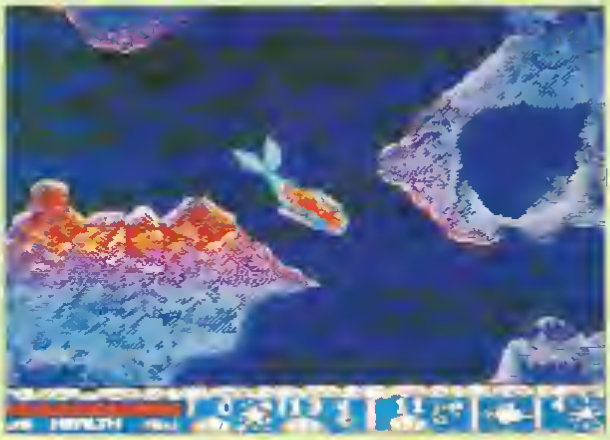
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING MEGA DRIVE



ARIEL THE LITTLE MERMAID

EDITEUR
SEGA

SON

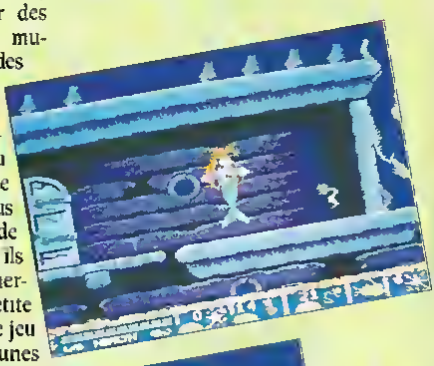
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Qui ne connaît pas la nouvelle héroïne de chez Walt Disney !? Il s'agit bien sûr de La Petite Sirène, ou Ariel pour les connaisseurs, tirée de l'œuvre d'Andersen par les équipes de Walt Disney, pour le plus grand plaisir de tout le monde. Après avoir pulvérisé des records de ventes en cassettes vidéo ou en CD-vidéo, Ariel vient faire un tour sur votre Megadrive favorite. Segamaniaques ou Arielomaniaques, ouvrez l'œil !

D'entrée de jeu, à vous de décider si vous jouerez le rôle d'Ariel elle-même, ou bien de son papa, le Roi Triton, seigneur incontesté des océans. Dans le premier cas, il vous faudra filer sous les eaux afin de retrouver votre père, dans le second cas, il s'agira du cas inverse ! Quoi qu'il en soit, la sorcière des Mers, Ursula, sera toujours la responsable de cette sombre machination. Non seulement Ariel, ou son père, ont été enlevés puis transformés, mais tout le peuple des hommes-poissons a également subi le même sort. Il faut donc, avant la confrontation finale, délivrer les dizaines d'hommes-poissons transformés eux aussi en larves immondes ! Heureusement, Ariel ne sera pas seule dans sa quête puisque Flounder, son ami le poisson, et Sébastian le crabe, seront prêts à lui venir en aide. Flounder, par exemple, lui permettra de déplacer des rochers obstruant certains passages ! Sous l'eau, les dangers abondent, et Ariel (ou le Roi Triton) devra se méfier des squelettes, des murènes ou encore des requins ! Les accros du superbe dessin animé reconnaîtront au passage un air de musique, le "Sous l'Océan" (Under the Sea) de Sebastian, pour les autres, ils pourront s'initier aux merveilles du monde de la Petite Sirène. Sachez enfin que le jeu se destine aux plus jeunes d'entre vous, mais qu'il ne manquera pas de passionner tous les joueurs que vous êtes !



ZAPPING

MEGA DRIVE

SUPER FANTASY ZONE

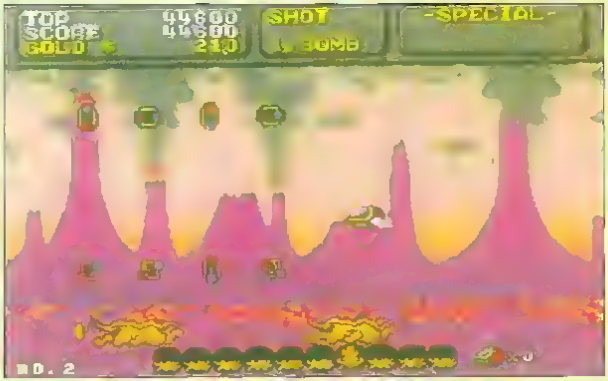
Méfiez-vous des fleurs ! En fait, n'hésitez pas une seule seconde et shootez toutes les fleurs pour passer le niveau et gagner des tonnes de pièces.

Voilà enfin un shoot-them-up sur Megadrive, qui change quelque peu nos habitudes dans ce type de jeu. Les concepteurs de Super Fantasy Zone se sont bien amusés à nous concocter des paysages complètement délirants et des ennemis originaux. Pensez, vous devrez

La citrouille est le premier Boss que vous rencontrez. Elle change de couleur selon le nombre de caramels que vous lui avez envoyés.

anéantir une citrouille, ou une truite, comme Boss de fins de niveaux, et je ne parle pas des diverses fleurs, marmites enchantées et autres trucs bizarres que vous rencontrerez dans ce shoot-them-up. Mais pourquoi tous ces objets et ces éléments naturels sont-ils animés et vous veulent-ils du mal ? Tout simplement parce que la Fantasy Zone, une partie de l'espace lointain récemment colonisé par les humains, a été annexée par un pouvoir extra-terrestre très puissant. Une première mission a déjà subi un échec retentissant et tous ses membres ont été perdus à jamais. Vous faites partie de la nouvelle mission, celle de la dernière chance pour sauver la Fantasy Zone. Ainsi, vous allez peut-être pouvoir venger votre père qui faisait partie de la première mission. En fait, les extraterrestres ont pris le pouvoir d'une curieuse manière puisqu'ils ont pris le contrôle de tous les éléments inertes de la planète ainsi que de la flore et de la faune. C'est ainsi que dès le premier niveau, votre petit vaisseau se voit confronté à des dangers insoupçonnés. Les fleurs laissent échapper des champignons, et toutes sortes de petits êtres vous attaquent par vagues successives. Le but est de détruire les dix fleurs se trouvant dans le niveau. Une barre-radar, placée en bas de l'écran, vous indique le nombre de fleurs qu'il vous reste à détruire pour passer au niveau suivant. Mais avant cela, il faudra vous débarrasser d'un boss de fin de niveau en forme de citrouille, le délire ! Les niveaux suivants sont tout aussi délirants, avec toujours un nombre d'objets à détruire pour passer au stage suivant. Vous devez récupérer des pièces sur chaque ennemi détruit afin de pouvoir vous acheter un armement supplémentaire et prendre des bonus dans les magasins se trouvant sur votre chemin. Super fantasy Zone est un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui dépaysera les plus blasés d'entre vous !

Vous pourrez faire votre shopping dans les magasins, a condition de posseder assez de pièces...



Il ne vous reste plus qu'un chaudron à récuperer (la barre en bas de l'écran vous l'indique). Mais méfiez-vous des vagues d'ennemis qui vous prennent en sandwich.

EDITEUR
SUNSOFT

SON

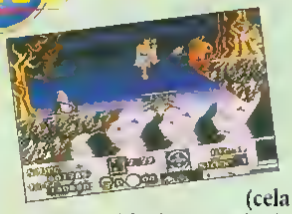
GRAPHISME

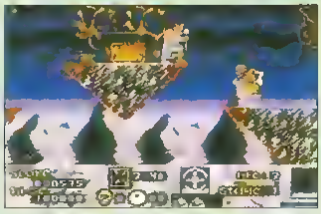
ANIMATION

MANIABILITE

Risky Woods

Draxos. Facile à dire !... Issu de l'univers micro dans lequel on l'appelait le "jeu micro qui se rapproche le plus d'un jeu console", Risky Woods va vraiment mériter l'épithète de "jeu console" puisqu'il est adapté par Electronic Arts sur Megadrive. Jeu de plates-formes en vue de profil et à scrolling multidirectionnel, il intègre aussi quelques éléments d'aventure et de recherche. Il faut en effet savoir utiliser les nombreux items et bonus qui parsèment le jeu. Lorsque vous tuez un ennemi, il laisse échapper un morceau d'armure (cela ressemble à une pièce). Ramassez cet item et collectionnez-en le plus possible. Au bout de 33, vous aurez une armure d'argent et au bout de 37, une armure d'or. Avec une armure d'or, vous serez invincible à 100%. Mais n'oubliez pas qu'à chaque contact avec un ennemi, vous perdrez un morceau de l'armure. Lorsque vous passez à certains endroits, d'énormes coffres tombent et attendent que vous les détruisiez. Ils laissent alors échapper une myriade de bonus comme les potions, les éclairs immunisants, les cœurs revigorants ou encore les pommes qui donnent des points. N'oubliez pas de libérer les singes statufiés, et en bas de l'écran, vous pourrez visualiser à tout moment le nombre de singes qu'il vous reste à délivrer. Il faut aussi récolter les clés que vous trouvez toujours moitié par moitié. Lorsque vous arrivez à un Garde de Porte, il faut lui lancer la clé ainsi reconstituée et vous pourrez continuer, chouette ! Risky Woods présente ici un jeu abouti, qui rendra tous les amateurs de plates-formes et de combat complètement babas !





Ils sont arrivés de nulle part et ont attrapé tous les singes qui vivaient en liberté. Ils les ont tous transformés en statues de pierre, dérobant ainsi au royaume tout le pouvoir que lui procuraient les singes. Désormais, les troupes du terrible Draxos pillent, tuent et brûlent les villages. Vous êtes un jeune guerrier, nommé Rohan. Vous décidez d'intervenir, l'épée à la main, pour bouter l'ennemi hors du royaume, et hop ! Il va donc falloir traverser Risky Woods en gardant la vie sauve, et vous en profiterez également pour libérer les singes de leur pétrification. Enfin, il faudra aussi vous débarrasser définitivement de

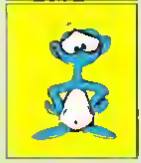
EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

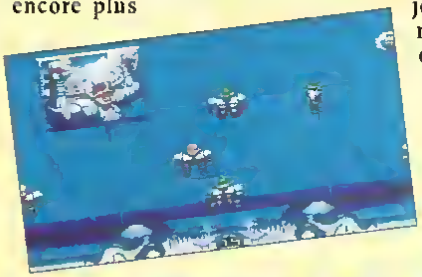


ZAPPING

MASTER SYSTEM

SPEEDBALL II

Le jeu qui repeint le béton en couleurs et qui chatouille les articulations arrive sur Master System. Pour ceux qui connaissaient Speedball, préparez-vous à du encore plus



fort ! En 2095, les coupes de Speedball se mettent à dégénérer à cause d'un climat pourri par l'argent. Il faut reprendre les choses en main et une nouvelle organisation naît : Speedball 2. Les spectateurs reviennent dans les stades, les joueurs deviennent toujours meilleurs et de plus en plus hargneux. 5 ans plus tard, une nouvelle équipe pleine d'espoirs apparaît dans la course au titre : Brutal Deluxe. Le jeu vous propose de prendre en main cette équipe afin de la mener jusqu'à la première place mondiale du Speedball 2. Le principe n'a pas vraiment changé puisqu'il s'agit de diriger des joueurs sur un terrain futuriste en vue de dessus mais on découvre aussi des nouveautés. Vous jouez à deux contre deux (plus les goals), en partant du centre du terrain, la boule de métal qui fait office de balle sortant d'un trou placé en ce centre. Le but est de récupérer la balle au plus vite, de foncer vers le but adverse et de pilonner le goal ! Mais ce n'est pas la seule occupation, vous pouvez aussi défoncer vos adversaires à coup d'épaulières renforcées, ainsi qu'en leur fonçant dessus à pleine vitesse. Il est même possible de donner des coups de poings... Dans Speedball 2, en fait, tout est possible ! Le plus marrant reste le fait de pouvoir ramasser des bonus sur le sol, il y en a partout, un vrai bonheur ! Ils vous permettront d'inverser les mouvements de l'adversaire (rigolo, en mode deux joueurs), de les paralyser, de les faire tomber, de fermer vos buts, de téléporter la balle ou encore d'accélérer le jeu, un véritable festival ! Mais ce n'est pas le seul attrait du jeu. Les options précédant le match sont également nombreuses. Il est possible en effet de jouer en match simple (Knockout), en League (vous pouvez alors véritablement "manager" votre équipe) , en Coupe ou en mode entraînement. Le tout se joue seul ou à deux, évidemment ! Chaque joueur possède huit caractéristiques qui évoluent et que l'on peut paramétrer au début du jeu. Il est possible d'acheter des joueurs vedettes, d'entraîner l'équipe et d'acheter du matos. Bref, un jeu violent et complet pour tous ceux qui aiment la poésie !

EDITEUR
VIRGIN GAMES

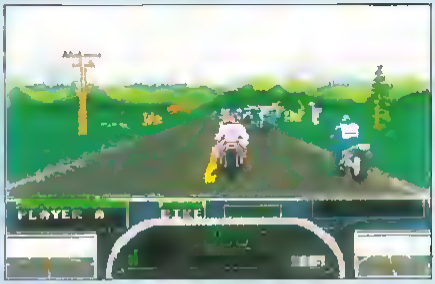
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ROAD RASH II



EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

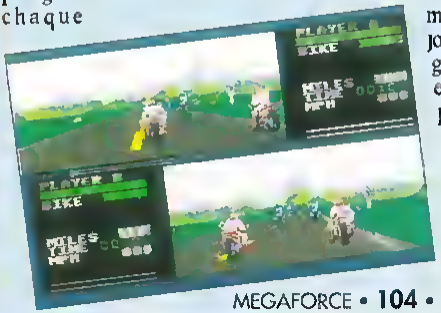
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Le jeu le plus doux de la galaxie en jeu de course de motos arrive sur Megadrive pour un deuxième épisode encore plus tendre ! Si vous ne connaissiez pas le premier épisode, sachez que ce jeu consiste en une course de motos complètement démentielle, au cours de laquelle tout est possible ! Sitôt les concurrents partis, aucune règle n'est plus en vigueur et surtout pas le bon vieux code de la route, qui devient tabou ! Dans Road Rash II, le principe est toujours le même. Vous contrôlez un pilote de moto version "hells angels", qui ne rêve que d'une chose : terminer toutes ses courses à la première place. Pour ce faire, il va utiliser ses poings durant la course. A chaque fois qu'il tentera de doubler un concurrent qui l'en empêchera, pif paf !.. Un grand coup dans les gencives et le motard ira compter les pâquerettes sur le bas-côté. Tout se passe comme ça, dans Road Rash II. Quand un concurrent est trop collant, un coup de poing ou de chaîne de vélo, et le tour est joué. La nouveauté, dans cette nouvelle version, provient du fait que l'on peut jouer simultanément à deux chacun sur son écran. Le principe de course reste le même pendant une course à deux : c'est votre classement par rapport aux autres motos qui compte. À chaque fois que vous doublez un concurrent (voire même le second joueur), vous gagnez une place et ceci jusqu'à passer en tête de la course. Un tableau de bord fourni vous indiquera tout ce qu'il faut pour bien gérer votre course, tout en sachant que c'est surtout à la force de vos poings et grâce à vos réflexes de pilote que vous arriverez à vous en sortir dans ce jeu. Un magasin vous attend entre chaque course, pour vous permettre d'améliorer votre équipement. Les circuits traversés se trouvent à Hawai, en Arizona, dans le Tennessee et dans d'autres lieux mal famés. Vous rencontrez souvent les mêmes ennemis qui vous poursuivent tout au long du jeu, je pense notamment aux flics Kelly, Ortega ou encore cette terrible O'Connor, une motarde spécialement farouche ! Vous l'avez compris, Road Rash II est une course de motos en 3D hyper violente, qui plaira aux Segamaniaques vraiment maniaques !



ZAPPING

GAME GEAR

KLAX

L'un des jeux les plus appréciés, toutes machines confondues, aussi bien sur micros que sur consoles, fait une nouvelle fois une apparition très remarquée sur la portable de Sega. Dans le style jeu d'Arcade/Réflexion, on connaissait déjà Columns, mais avec Klax, vos réflexes vont être mis à plus rude épreuve. Le truc, un peu comme Tetris, consiste à aligner trois blocs de couleurs, qui sont ici uniformes, dans le sens horizontal, vertical, ou bien encore en diagonale. Si vous réussissez, vous formez ce que l'on appelle le KLAX. Vous serez évidemment récompensé en fonction des coups réalisés. Vous verrez "tomber" ces blocs, d'une sorte de table, au bout de laquelle vous vous empresserez de cueillir votre proie à l'aide de votre aimant électronique. Vous pourrez ainsi placer la pièce à l'endroit voulu, ou bien la rejeter le plus loin possible sur la table, en attendant qu'une nouvelle case de la couleur désirée daigne bien faire son apparition ! Mais faites bien attention que cette même pièce, que vous venez de jeter, ne vous arrive pas de nouveau sur le coin de la figure en moins de temps qu'il ne vous en a fallu pour la repousser. Parce qu'il faut savoir que si à trois reprises, votre vigilance vous a fait quelque peu défaut, vous reviendrez illico presto à la case départ ! Et vous n'aurez plus qu'à recommencer votre périlleux parcours qui met vos réflexes, vos neurones et votre "vista", à rude épreuve. Si vous préférez commencer doucement, vous pourrez choisir le mode "faire 3 Klax", qui ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Car autrement, il y a la catégorie "12" et "15". Là, ça devient un peu plus dur ! Si vous voulez rester très concentré, vous pouvez même enlever la musique, par ailleurs très bonne. L'animation de l'ensemble est vraiment une franche réussite, et je suis persuadé que vous passerez d'excellents moments de détente ! En tous cas, ce titre a vraiment tout pour plaire, et il réjouira assurément les petits ET les grands !

EDITEUR
TENGEN

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

WHERE IN WORLD IS CARMEN SAN DIEGO

EDITEUR
ELECTRONICS ARTS

SON

GRAPHISME

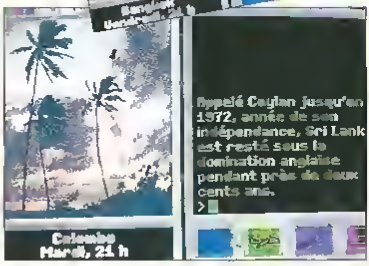
ANIMATION

Critère non significatif pour ce type de jeu.

MANIABILITE

Carmen San Diego et sa bande de crimmels sont de retour ! Après avoir traversé de nombreuses époques dans "Where in Time is Carmen San Diego", ils reviennent mais cette fois-ci à travers le monde. C'est un véritable challenge sur vos connaissances géographiques qu'ils vous proposent. Une fois encore, votre mission consiste à intercepter les brigands de la bande San Diego. Votre unique arme sera votre intelligence. Capacité de déduction et culture géographique seront donc deux atouts importants pour démasquer les criminels. Les enquêtes se dérouleront suivant un schéma généralement identique. Tout d'abord, en partant du lieu du crime, vous interrogerez des témoins. Grâce à leurs dépositions, vous obtiendrez de précieux indices qu'il vous faudra interpréter pour ensuite repartir vers une autre destination. Une fois votre choix opéré, vous consulterez la carte des voyages et trois ou quatre destinations vous seront proposées. A vous de choisir la bonne, celle qui se trouve en accord avec vos déductions ! Ainsi, de voyage en voyage, vous collecterez les renseignements nécessaires à l'identification du suspect. Une fois cette identité établie, il ne vous restera plus qu'à demander un mandat,

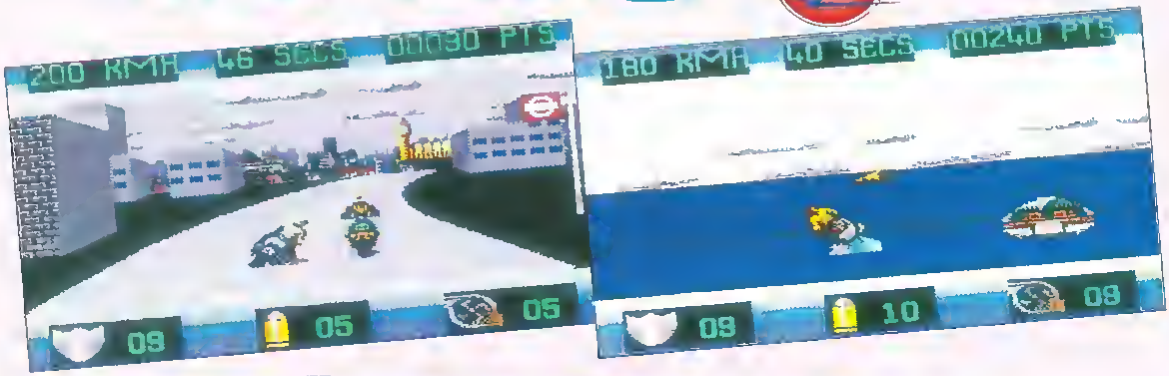
nécessaire pour arrêter le brigand en fuite. Sans mandat, vous ne pourrez pas retenir le malfrat, qui repartira tranquille. Vous le voyez, Carmen San Diego n'est pas vraiment ce que l'on peut appeler un jeu d'action ! Ici, tout n'est que réflexion. Au cours de vos voyages, vous apprendrez diverses choses sur les pays que vous traverserez, population, spécialités locales, monnaie, politique.. Autant de renseignements qui enrichiront votre culture personnelle. Tout comme le premier épisode de la saga San Diego, ce "Where in World is Carmen San Diego" peut se jouer à l'aide de la petite encyclopédie (qui était en anglais, je vous le rappelle) que l'on trouvait avec le "Where in Time is Carmen San Diego". Vous trouverez à l'intérieur nombre de renseignements qui vous permettront d'interpréter correctement les indices collectés au fil de votre enquête. Cela dit, cette encyclopédie n'est en aucun cas indispensable pour mener à bien



toutes les enquêtes proposées. Un bon Quid pourra lui aussi vous aider. Eh bien, à vous de voyager, découvrez des images du monde, enquêtez, et surtout apprenez en vous amusant ! Pouvait-on faire plus pédagogique ?

IZAPPING

GAME GEAR



OUTRUN EUROPA

Outrun, que vous connaissiez tous pour y avoir longuement joué sur Megadrive et Master System, a désormais un petit frère, sur la Game Gear. Son nom est tout simplement Outrun Europa. Dans le premier volet, il s'agissait pour vous de réaliser un parcours en voiture, une Ferrari Testarrossa s'il-vous-plaît, en compagnie de votre fiancée, tout en tenant compte des différentes voitures qui ne vous faisaient pas de cadeaux sur la route, et également du facteur temps, qui ne s'arrêtait pas non plus pour vous ! A ces deux difficultés majeures, Outrun Europa ajoute la beauté des décors, sans oublier que vous pouvez emprunter d'autres véhicules tels qu'une moto, ou même un scooter des mers !

Maintenant, vous changez de catégorie, si je puis dire, car vous roulez dans le dernier bijou de chez Ferrari, je veux parler bien sûr de la F-40, voiture ô combien impressionnante s'il en est. Et d'ailleurs, dans ma pauvre vie, je me demande si j'aurai l'occasion d'en voir ne serait-ce qu'une !

Alors profitez-en bien !...

Car vous allez maintenant découvrir différents pays d'Europe et leurs multiples facettes. Et à commencer par ses chauffards, qui ne seront là que pour vous faire des queues de poisson, ou du rentre-dedans ! A chaque pays visité correspondent ses véhicules particuliers, et ses paysages typiques.

Par contre, les fous du volant, eux, sont vraiment partout, et ils n'en démordront pas pour vous faire échouer dans votre course. Gare aux dérapages dans les virages et au manque de concentration à plus de 350 à l'heure en ligne droite ! Chaque fois que vous atteindrez votre but, un nouveau parcours, plus difficile que le précédent, vous sera proposé. Et à chaque fois, ce sera plus "hard" !

EDITEUR
US GOLD

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

GAME GEAR

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

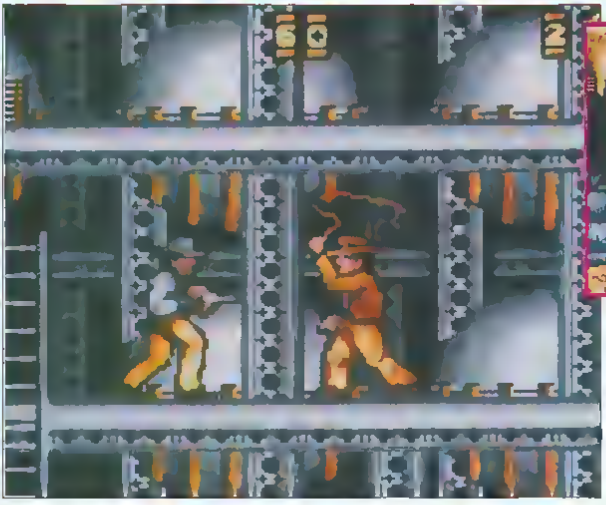
EDITEUR
US GOLD

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE



Oui, l'homme au chapeau est de retour ! Et cette fois, il a emmené son père. . Ou plutôt, ce dernier vient d'avoir été enlevé alors qu'il était à la recherche du fameux Graal ! Indiana vient de recevoir une dernière lettre d'Italie qui l'avertit qu'il est en grand danger. Mister Indiana devra donc non seulement retrouver son papa, mais en plus le Graal, qui ne doit pas tomber aux mains des nazis ! Dans ce jeu de plates-formes, vous n'êtes pas au bout de vos peines ! Tout au long de six niveaux bourrés d'action, vous devrez utiliser vos poings, votre célèbre fouet, et bien sûr, sauter les obstacles, tels que des rapides, des pieux, des ponts, tout en vous frottant, évidemment, à des énergumènes en tous genres. En parlant d'énergumènes, les sprites des personnages sont vraiment énormes, de sorte que vous n'aurez aucun mal à les manipuler. Vous l'aurez compris, ce soft reprend les scènes principales du film qui est sorti il y a de cela quelques temps, et d'ailleurs, elles sont très présentes dans le jeu. Vous pourrez combattre à l'aide fouets, que vous trouverez tout au long de votre route, mais en nombre limité. Il s'agira donc de ne pas les gaspiller, et de les utiliser au moment opportun. Comme vous pourrez le voir, et bien que ce soit un pur jeu d'action, le côté aventure n'est pas oublié non plus. Par exemple, dans l'épisode ô combien légendaire du zeppelin, si vous ne mémorisez pas la topographie de l'appareil, vous risquez fort de tourner en rond durant un certain temps ! A un autre endroit, vous devrez marcher sur des dalles qui comportent des lettres, et passer dessus dans un ordre bien précis ! Indy vous fera vivre de grandes aventures !

MEGA DRIVE

LOTUS TURBO CHALLENGE

Autant les jeux de course automobile sur Megadrive sont nombreux, avec de superbes simulations de Formule 1 par exemple, autant les jeux dans lesquels on peut jouer à deux simultanément sont rares. Sur micro, on a depuis longtemps pallié ce problème, et c'est justement un jeu issu de l'univers micro qui fait ses premières armes sur Megadrive. Lotus vous met au volant de superbes voitures de luxe, utilisées ici pour des courses sur route, dans le plus pur style rallye. On peut donc jouer à deux simultanément sur le même circuit, l'écran se divisant alors en deux (ça "splitte", comme disent les spécialistes !) pour montrer la vue du circuit telle que peut l'observer chacun des deux joueurs. Vous voyez le circuit défiler en 3D comme si vous y étiez, et votre petit copain (et néanmoins concurrent) voit sa propre partie de circuit défiler également. Il est alors possible de se doubler sans arrêt, en poussant des grands "Yeeeeee-Haaa !", en appuyant sur le bouton adéquat. Grâce à ce gadget, vous pouvez narguer l'autre joueur, c'est cool ! Que vous jouiez seul ou à deux, les circuits sont très variés puisque vous conduirez de nuit, de jour, dans le désert, dans la neige, en ville, dans le brouillard et même dans une tempête ! Toutes les indications sont à l'écran pour vous renseigner sur votre état dans la course et notamment le temps qui vous reste pour atteindre le Checkpoint suivant Késako Checkpoint ? Les circuits sont en fait divisés en plusieurs portions que vous devez "avaler" en temps limité. Pour avoir le droit de continuer, vous devez impérativement atteindre le point d'arrivée (le fameux Checkpoint) avant que le chrono soit à zéro. Il est possible de configurer sa manette et de choisir les vitesses automatiques ou un passage manuel, plus réaliste mais plus difficile à maîtriser au début. Une formidable course contre la montre par tous les temps vous attend à un ou deux joueurs.

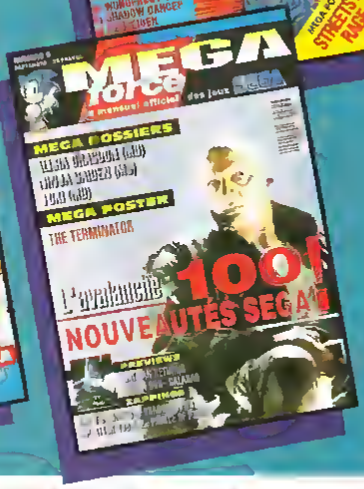
EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE



C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus vous économisez 20 ou 45F.
Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ **Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.**
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ **Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.**
285F pour la Fraace métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

CP : ..... **Ville :** .....

Pays : .....

Tél. : ..... **Age :** .....

J'ai une ☐ **• Master System** ☐ **• Megadrive** ☐ **• Game Gear**

LA TOTALE !

Complétez votre collection*,

à l'aide du bon de commande ci-dessous.

*dans la limite des stocks disponibles, le numéro 1 étant déjà épuisé.
Le "Sega Vidéo n°1" est livré gratuitement avec le N° 9.1

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

Nouveau !

Voici enfin l'accessoire que tout le monde attendoit : le classeur MEGA FORCE ! Simple et pratique, c'est l'outil idéal pour classer et préserver vos exemplaires, désormais au nombre de 12. Ça tombe bien, c'est justement le nombre que peut on contenir ce superbe classeur vendu uniquement par correspondance. Sa disponibilité est malheureusement limitée, aussi profitez-en rapidement à l'aide du bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort • 100, avenue du Général Leclerc • 93692 PANTIN CÉDEX.

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, part compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 (avec cassette vidéo SEGA n°1) ☐ n°10 ☐ n°11

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : ..... Age : .....

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

Petites Annonces

ACHAT

4090 BELGIQUE
Achete 1er MEGA FORCE, prix à convenir Téléphoner au 19 412 71 31 45 73 ou écrire MICHAUX André, 9 Cie MP SPS 3 4090 FBA en BELGIQUE.

Département 10
Achete jeux Donald Duck et Chuck Rock 200 a 250F max Contacter Stéphane au 25 04 69 57 après 18H

Département 13
Achete MEGA Jeux, Side Pocket, Volleyball Cruse 6ell, European Club Soccer, Olympic Gold et manette pro 2 ou sans fil, tout contre remboursement. Téléphoner au 90 42 56 74

Département 36
Achete jeux MD (française) : Desert Strike, European Club Soccer, jeu de flipper, max 200F la cartouche. Contacter Nathalie ou Laurent au 67 80 69 73.

Département 41
Achete sur MD Streets of Rage, Quack Shot Thunder Force 3 150F l'un. Téléphoner a Alexandre au 54 71 05 33 entre 18H et 20H.

Département 44
Recherche jeux MD français Road Rash Moto, les Simpsons Witter Games, Krusty Fun House, Tazmania, Terminator, faire offre au 40 64 45 50 seulement pour ses 6 jeux.

Département 45
URGENT ! Achète Thunder Force 3 : 260F Demander Eric au 38 93 31 23

Département 60
Achete sur MS II, Psycho Fox 200F Contacter Karine au 60 81 09 55 (en semaine)

Département 74
Achete sur MS lots de jeux entre 100 et 150F dont Donald, Mickey Sonic , jeux d'action Demander Frederic au 50 36 69 36

Département 75
Achète lame d'aide sur Phantasy Star II et Phantasy Star III meme photocopie. Contacter Marc au 45 89 81 96 apres 17H

Département 78
Achète sur MD European Club Soccer, A. Senna S Monaco GP2 ... 900F la cassette Téléphoner au 49 80 80 44

Département 86
Achete MD fra. en bon état avec 1 jeu ou plusieurs (sauf Sonic !) entre 800F et 1000F Téléphoner à Frédérique au 63 04 15 41 entre 19H30 et 21H sauf le W-E

CONTACT / ÉCHANGE

Echange Kid Chameleon contre Batman European Club Soccer ou Games Busters Boxing. Contacter Franck au 40 38 94 19

Département 04
Echange ou vends nombreux jeux sur MD Fra + possède plein de nouveautés + vends GG Téléphoner à Guilhem au 93 72 06 47

Département 10
Echange ou vends sur GAME GEAR, Mickey contre Wonder Boy II Achete MASTER GEAR à moins de 100F Appeler Jean-Yves entre 18H et 20H au 25 09 96 11

Département 91
Echange Tazmanie (MD) contre Pit Fighter ou Street Smart et échange ou vends (150) Art Alive Contacter Christophe au 80 31 04 21 (horaires scolaires)

Département 29
Vends, échange sur MD : Sonic, Wonder Boy 5 (jap), James Pondii (jap) : 100F, Shining in Darkness, Ph. Star 2 : 250F Cherche jeux role aventure Ecrire à LEPRINCE Stéphane 14 Rue E. Bernard, 29200 BREST

Département 33
Vends MS + 2 jeux (Shinobi et Alex Kidd) prix : 500F, possibilité vente séparée Téléphoner au 58 76 64 58

Département 36
Recherche sur MS : Galaxy Force, Xenon 2, Darius II de 150 à 200F Téléphoner au 76 70 17 96 à Valérie.

Département 38
Ech sur MD : Wond. Boy 5 et Rambo 3 contre Tazmania ou Terminator Tel : 76 42 57 66 a Erwan ap. 17H30

Département 39
Echange sur GG, Monaco GP contre G Look Shinobi ou Wonder Boy Téléphoner à Mathieu au 84 48 73 64 ap 17H30

Département 42
Ech Sonic GG contre Asterix MS ou Donald ou Mickey GG URGENT Téléphoner à Julien au 77 63 30 68

Département 50
Echange MD fra : Super Thunder Blade contre Alesia Dragoon, Mercs, Road Rash ou autres Contacter Michel au 33 21 11 36 après 18H

Département 60
Possède Chuck Rock, Mario Lemieux et Fightings Masters et souhaite les échanger contre jx récents. Tel : Matheux au 33 48 48 95 ap. 18H Merci d'avance.

Département 62
Echange (ou vends) sur MD : Alex Kidd, Altered Beast, World Cup 90, Rev of Shinobi contre Kid Chameleon, M. Madness Eur Club Soccer, Hellfire... Vends ou échange Out-Run sur GG Téléphoner à Greg au 27 82 53 96

Département 68
Echange jeux MD Jap contre d'autres hits français ou Jap Contacter moi au 73 63 51 69

Département 63
Ech. Alex Kidd sur MD contre jeu de Driving ou autre, URGENT Tel. Christophe au 73 94 39 56 entre 15H et 19H.

Département 68
Possede 17 jeux MD et voudrait les echanger avec quelqu'un Contacter Keith au 70 29 39 35 vers 19H

Département 69
Echange MS + 4 jeux Vigilante Spidermen Shinobi et Alex Kidd 4 + manette contre GAME GEAR + 2 jeux Shinobi + Columns Appeler CARCAGNE Denis au 78 87 06 21 apres 20H30

Département 70
Ech. sur MEGADRIVE Kid Chameleon contre Quack Shot ou Tazmania ou Toki et échange aussi cassettes sur MASTER SYSTEM. Contacter Pascal au 84 40 58 70.

Département 73
Echange sur MD, Ghoulin'Ghosts contre Terminator ou Batman. Téléphoner au 79 65 93 44

Département 75
Vends ou échange MD Mystic Defender Back to the Future III Olympic Gold, Altered Beast, Golden Axe II, Forgotten Worlds, Sonic + console MD complete Telephoner au 42 69 72 44

Département 78
Ech. ou vds MD + 4 jx (Sonic, Tazmanie, Quack Shot, Out-Run) + 2 manettes dont Pro 2, console achetee en juillet 92, prix 1700F, echange contre Amiga 500 plus + jx Tél. au 30 43 63 63 à partir de 19H.

Département 78
Echange Suites of Rage et Hellfire contre Tazmania et European Club Soccer (un contre un) et vends After Burner II et Mystic Defender 900F et 150F et Altered Beast 150F Contacter Laurent au 30 44 11 89

Département 91
Echange 2 jeux MD, Quack Shot et Two Crude Dudes contre Toki ou El Viento ou Kid Chameleon puis Terminator Demander Nico au (16) 69 85 97 36 apres 19H

Département 95
Echange sur MD : Mystic Defender + Wonder Boy III contre Phantasy Star III ou II ou autres jeux de role. Téléphoner a Eddy au 47 39 64 50 (les 2 contre 1)

Département 99
Echange sur MD, Strider contre Shadow Dancer, Quackshot ou Thunder Force 3 echange sur GG, Wonder Boy contre Super Monaco GP ou II G Loc ou Psychic, World. Contacter Teddy au 47 51 47 85

Département 99
Echange nombreux hit (Tazmania, Hockey, Joe Montana, John Madden, Robocod 2) contre ce que vous avez de bien a me proposer Contacter moi au 39 90 52 55 si absent, laissez vos coordonnees.

Département 95
Echange jeux MD Shadow Dancer James Pond 2, Out Run In Revanche de Shinobi, Moonwalker, Two Crude Dudes Contacter Karim au 39 64 33 51 à partir de 19H même le week end.

Département 99
Cherche photocopie de la notice Phantasy Star III sur MD, URGENT Depuis juin, personne ne me répond, merci d'avance Ecrire a BELLIARD Anne 32 Rue de l'Eglise, 95280 JOUY-LE-MOUTIER.

Département 95
Echange sur MD : Sonic, Toki, Hellfire, Jamespond 2, contre Dragon's Fury, Force 4 NHLPA 93 Greendog Batman Returns, Gnahhid ou les achete avec boite et notice en français. Téléphoner au 39 95 09 07.

VENTE

Vends MD Jap + 5 Jeux (Sonic Quack Shot The Immortal) + 2 manettes, prix 1800F Téléphoner au 82 84 19 01

Département 05
Vends MS I + 2 manettes + 5 jeux (Sonic, Californie Games, Alex Kidd, Speedball, Hang on) cédé 750F au lieu de 1650F Tél. au 93 54 63 18 apres 18H

Département 06
Vends World Soccer 600F, Rambo III 200F, Global Defense 200F Operation Wolf 900F Contacter Jérôme au 93 74 73 43.

Département 06
Vds SMS avec 2 manettes + 1 jeu (Dynamite Duke) + After Burner TBE 400F ou vends After Burner 150F Contacter Anne au 93 36 65 45 ap 20H SVP, URGENT !

Département 69
Vends ou echange Donald Mickey Wonder Boy sur GG, TS neufs Sur MD, vends ou échange Sonic, Street of Rage contre Moonwalker ou Tazmania, voir prix. Téléphoner au 93 51 31 06 apres 17H30

Département 11
Vends MS II + 1 Joystick et 1 manette + 15 Jeux (Sonic, Astérix, Super Kick off) 250F S'adresser à Frédéric au 68 33 83 94 après 16H, tres urgent !

Département 13
Vends MS II + 4 jeux (Psycho Fox, Hang-on, Shinobi, Alex Kidd) + acc. 2 manettes + 1 joypad, le tout 800F Appeler au 42 68 00 45

Département 13
Vds MS + 11 jx (Laser Ghost, Astérix, Mickey Indy) entre 150 et 900F l'un ou échange MS + 3 jx contre MD + 1 bon jeu. Tél. à Nicolas au 90 59 65 93 ap 18H

Département 14
Vends console SEGA MASTER S prix 2000F + 15 cassettes (Astérix Donald Duck, Kick off GP Monaco, Double Dragon, Rambo III...) Téléphoner à Aurelien MUDERLE au 31 31 68 19

Département 16
Vds K7 MS Out-Run, Submarine, Attack 150F, Hang on 150F + K7 MEGADRIVE Super Thunder Blade 150F et Marble Madness 200F Tel. au 45 61 73 05 ap 20H

Département 16
Vends ou échange Gain Ground, Alien Syndrome, Moonwalker Super Tennis, Double Dragon, Summer Games contre toutes propositions. Demander Marc au 45 91 74 63, 17H30

Département 16
Vends sur MASTER SYSTEM, Sonic, Donald Strider WGP et Aztec Adventure de 100 à 200F Demander Guillaume après 18H au 45 80 54 66.

Département 19
Vends MS + 2 manettes + 7 jeux + light phaser, possibilité de vente séparée (150F à 200F), prix 1500F URGENT ! Contacter David au 55 73 34 55 le week end seulement

Département 21
Vds ou ech. Populous sur MS TBE 200F et 1 manette Joystick maverick 1 pour MS comp Atari Amstrad MSX ttr auto 1 ou 2 joueurs, prix 190F Téléphoner au 80 59 98 33 entre 18H et 13H et après 15H.

Département 01
Vds MS + Alex Kidd 330F, Dick Tracy, Ghoul'n Ghosts Golden Axe, Moonwalker, Shinobi, Donald Duck, Spiderman, Olympic Gold 150F l'un. Aztec Adventure + The Ninja 150F les 2 Téléphoner au 80 37 93 06

Département 36
Vends SEGA MASTER SYSTEM II + 4 super jeux Shinobi jamais servi et neuf super Okase pour Noel, prix 950F Téléphoner au 53 63 08 66

Département 66
URGENT ! Vends GG 30E + Wonder Boy + Donald Duck + Mickey Mouse 1359F ou échange contre MD fra + Tazmanie + Toki + 2 manettes Demander Dorian au 75 59 35 80 après 17H

Département 68
Vds Atari 2600 + 3 paires de Joystick + 10 jx (Pacman, Double Dragon Ghostbusters Super Break out.) 1000F ou echange contre 4 jx MS prix reel : 3000F Tél au 75 53 36 11 ap 17H30 ou jours fenés.

Département 68
Vends MASTER SYSTEM I + 2 manettes + 3 jeux (Tennis Ace, Shinobi, Alex Kidd1, prix 450F Ecrire à CHEVAL Sebastien, 25 allee Zamenhof, 26000 VALENCE ou téléphoner au 75 55 63 95, URGENT !

Département 27
Vds console SEGA MS II complète + 1 joystick + 3 jx + 1 menette Line of Fire, Ghoul'n Ghosts, Alex Kidd 850F valeur 1300F Téléphoner au 35 87 80 39

Département 68
Vds ou ech. sur MS Gambo 3 et World GP contre Tom et Jerry Lemings, Chuck Rock ou jeux de verseaux, prix 100F à 175F Contacter Walter au 37 92 08 31

Département 90
Vends MS I + 2 manettes + 4 jeux Astérix + Moonwalker + Psycho Fox + Italia 90 900F Contacter Marbal au 68 61 87 93 après 17H.

Département 30
Vds jx MS 150F pce, Kung Fu Kid Shinobi, Ramseiden Contacter Nicolas au 66 66 93 60 ap. 20H

Département 31
Vends MS I an + 2 pads + 1 control stick + pistolet + 10 Jeux Astérix Donald, Shadow Dancer Téléphoner à Jean-Luc au 61 51 98 45

Département 31
Vends MS I + 2 Jeux + 2 manettes, prix : 1000F Joindre Stephane au 61 96 69 04

Département 31
Vds sur MS : Transbot, Ninja 50F et Shinobi + Golden Axe 190F piece ou les 4 contre Sonic ou jeux de sport. Demander Stephane au 61 69 04 76 ap 18H

Département 32
Vds sur MS 11 titres dont Wonder Boy 3, Flintstone, Pacmania 980F Rastan, Monaco GP, Golden Axe, E-Swat 950F Choplifter 900F Teddy Boy 170F... ou le tout 2300F les 11 Téléphoner au 62 63 59 60.

Département 33
Super offre : Vds console MS + 2 manettes + pistolet + 3 jx (Rescue Mission, Assault City, Shinobi) 1300F Vds lots de 4 jx : 900F (jeux au choix) ou Vds le tout (console + jx) 4900F Tel. a Julien au 56 91 71 36

Département 33
Vends jeux NES entre 250F et 300F ou échange contre Tazmania ou Batman Returns sur GAME GEAR. Contacter Rémy au 56 13 08 14, URGENT !

Département 35
Vds GG + Columns + Psychic World + adaptateur jx MS + Astérix sur MS le tout 800F Ecrire à YERNAUX Sylvain 44 rue des Petits Champs, 35510 CESSON SEVIGNE.

Département 36
Vds MS II + 6 jx (Alex Kidd + Shinobi + World Cup Italia 90 + Sonic + Donald + Asterix) 1200F le tout ou vente separement. Téléphoner au 74 93 38 41

Département 39
Vds sur MS : World GP 50F, Bank Panic 100F ou ech. contre Terminator, Tom et Jerry, Archimvels ou les 2 contre Chukroc. Demander Jonathan au 84 85 14 01 ap. 18H sauf mercredi et dimanche URGENT !

Département 93
Vends GAME GEAR + 2 jeux Columns + Donald Duck + piles rechargeables. Téléphoner au 64 49 05 99

Département 50
Vends sur MS, California Games 250F, Ghostbusters 150F, Heavy Weight Champ 300F, Secret Commando 100F Joystick Control Stick 150F Téléphoner au 59 64 16 51

Département 42
Vds GG sous garantie + adapteur secteur + 3 jx dont Sonic, pour prix à débattre. Ecrire à Mr LACROUTS Gilles, 57 Bld Jules Janin 42000 ST ETIENNE ou téléphoner au 77 91 16 42, réponse assurée.

Département 49
Vends MS + 5 jeux + pistolet avec 1 jeu 1500F TTC Cherche aussi contacts sur Amiga Demander François au 77 68 61 95

Département 42
Vends jeux MS TBE (World Cup Italia 90, Golden Axe, After Burner, Super Monaco GP 2, Black Belt...) de 50F a 250F pièce. Téléphoner au 77 80 09 86

Département 44
Vends MS II + 2 manettes + jeu inclus (Alex Kidd) 400F (TBE) garantie jusqu'au 17 01 93, 3 jeux : D Dragon, Shinobi, Summer G 100F/jeu. Demander Thomas au 40 00 91 15

Département 44
Vds MS II + 1 manette + 3 jx Terminator + Sonic + Asterix, prix 1300F Tel : Vincent au 40 69 04 41 ap.18H.

Département 45
Vds MS II 400F Vds jeu MS, Sonic 150F Tél : à Patrick au 38 45 00 48 ap. 18H15 le mercredi et vendredi.

Département 45
Vends Megaforce 30F du n°1 au 11 Achete jeux

SUPER NINTENDO (Final Fight, Super Probotector, Castlevania 4 Axelay) 250F maximum et Raval Turf 200F Téléphoner au 28 67 27 49 à 18H

Département 47

Vds jx MS 120F pièce + 90 à 80F pour le port ou échange Strider, Running Battle, Double Hawk, Battle Outrun, Aerial Assault, Zillion 2, Lord of the Sword, 4 jeux Phasser 100F pièce Téléphoner au 53 64 77 64

Département 52

Vends MS II + Joystick Turbo II + jeux Running Battle + Alex Kidd 400F Téléphoner au 25 06 18 85

Département 54

Vds jx MS Vigilante, Zillion 2, Timesoldiers, Altered Beast, Indiana Jones, Moonwalker, The Cyber, Shinobi, Rampage pour 100F ou 130F un, aussi Fight PH + Rambo 3 300F Tél. au 83 20 45 04 ap. 19H.

Département 56

Vds 90 jx MS Olympic Gold, Sonic (entre 180F et 250F), un pistolet Sega et un jeu (300F), un rapide fire (40F), un joystick (60F), matériel TBE avec notice Demander Benjamin au 97 75 89 64

Département 57

Vends SEGA MS + 1 manette + 5 jeux (World Cup, Cyber Shinobi, Psycho Fox, Tennis Ace et Alex Kidd) prix à débattre ou échange contre MD + 2 jeux. Contacter Jérémie au 88 91 05 25 à 18H.

Département 57

Vds MS avec 9 jx : Castle of Illusion, Tennis Ace, Alex Kidd in Shinobi World Wonder Boy World Cup Italia 90, Great Volleyball, Golvellius, Donald Duck, Alex Kidd in Miracle World 1500F Tél au 87 57 18 91

Département 58

Vds MS + 2 pads et 9 jx dont Super Monaco GP, Altered Beast, Asterix et Out-Run, prix de 1200F à 1400F Tél. à Maxime au 90 36 19 60 ou écrire à Maxime PLANKART, Allée des Frenes Avenue Foch 59420 MOUVAUX.

Département 59

URGENT ! Vends sur MS Battle, Out Run, Wonder Boy 3, Slap Shot 195F l'unité, Y'S the Vanished Omens, phantasy Star 250F l'unité TBE, presque pas servi Telephoner au 27 31 08 48 après 16H

Département 59

Vds GG + adaptateur courant et MASTER SYSTEM + Astérix + 2 jx (Sonic, Donald) prix 1490F valeur 1980F ou echange contre SUPER NINTENDO + 1 jeu. Tél à Yann au 28 20 35 31 le samedi AM, dimanche.

Département 59

Vds GG + 3 jx + adapt. Master-Gear + 4 jx. Contacter David au 20 36 89 61 : 1250F, frais de port compris.

Département 60

URGENT ! Vends sur MS Sonic, Mickey, World Soccer, Californie, Double Dragon, Bonanza Bros. de 150F à 250F l'un Vends sur MD Wonder Boy 5 300F Demander Hervé au 44 76 43 59 après 18H. Salut.

Département 60

Vends MS + 12 jeux (Monaco GP, Mickey) 950F Telephoner au 44 06 38 32

Département 60

Vends sur MS II Wimbledon, Champions of Europe, Heavyweight Champ 200F le jeu ou 500F le tout ou échange contre jeux MD. Demander Sébastien au 21 76 43 98 merci d'avance

Département 80

Vds 7 jx MS II 200F pce en TBE dont (Shinobi, Sonic, Mickey Mouse, Donald), After Burner, World Soccer (Foot) Wonder Boy). Tél David au 21 03 06 06 ap.18H.

Département 80

Vds MS 1 sans jeu 275F ou avec Shinobi 400F Tél au 21 53 92 53 ou ecrire à Stephane KOLO, 8 rue de la Romanche 69700 BRUY LA BUISSIERE.

Département 63

Vends jeu sur MS (Spy VS Spy) 100F Contacter Nicolas au 73 61 67 83 après 17H30.

Département 64

Vends MS avec 2 manettes 300F, Astérix 250F, Donald Mickey : 225F, Moonwalker, Alex Kidd in Shinobi World Type, Osman World Cup Italia 90 175F Power Strike 200F Ecrire à Mr GIBUT Jacques, Livron 64530 PONTACQ

Département 69

Vds MS + 3 manettes + pistolet + 15 jx + 1 jeu offert, prix 2000F ou le jeu 200F à 350F dont Mickey Mouse Contacter David MACDONALD au 91 41 93 59 après 20H Dépêchez-vous, c'est urgent !

Département 56

Vds MS 200F, Vds jx MD Eswat 200F et 668 Attack Sub 300F Téléphoner au 68 55 44 36 ap. 18H30

Département 67

Vends Olympic Gold et nombreux autres jeux sur MS. Demander Dominique au 88 94 98 43, adresse : 16 rue Vauban, 67160 WISSEMBOURG

Département 67

URGENT ! Vds MS 2 manettes + control stick + 3 jx (Chang on, Kung Fu Kid, Sonic), valeur neuve 780F, cédé 400F Tel a Jéremy au 88 31 27 08 ap 18H.

Département 68

Vends MS II + 1 manette + 4 jeux (Alex Kidd, Shinobi, Astérix, Enduro Racer) etat neuf (6 mois) valeur 1200F, cédé 1000F Ecrire à EHRET Fabien, 10 Rue des Prés, 68690 DOLLEREN, tél 89 89 08 59

Département 68

Vends SMS II + 2 jeux Alex Kidd et Secret Commande + 1 pad 300F (-50%) Contacter Yann au 78 84 36 84 après 18H.

Département 69

Vds 3 jx sur GG, Mickey Out Run, Wonder Boy, le jeu 150F, le tout 400F Telephoner au 72 08 79 21

Département 71

Vends MS + 7 jeux Golden Axe, Moonwalker, Altered Beast, Ghouls n Ghosts 1100F ou jeux vendus séparement, prix à débattre Téléphoner au 85 57 51 13 ou ecrire à Mr MACLAGLIA Cyril, 11 rue St Eusebe BDV 71300 MONTCEAU LES MINES.

Département 71

Vds MASTER SYSTEM boîte d'origine + 2 manettes + pistolet + 2 jx dans la console (Hangon + Safari Hunt) + jx (Donald Duck, Altered Beast) + Moonwalker Golden Axe) Ecrire à MACLAGLIA Cyril 11 r St Eusebe, 71300 MONTCEAU LES MINES, tél. 85 57 51 13

Département 78

Vends GG TBE + 3 jeux Columns, Shinobi, Ninja Gaiden 1180F Téléphoner au 43 84 11 39 ou contacter Julien au 42 Rue de Lyon, 72100 LE MANS.

Département 72

Vends sur GG Mickey Mouse 190F, Sonic 150F ou échange contre Tazmania ou David Robinson Supreme court et vends sur MS Fantasy Zone 50F Telephoner a Etienne 43 75 76 18 apres 17H30

Département 75

Vends sur GAME GEAR, Donald, G Loc, Columns, Klick off, Ninja Gaiden prix à débattre Téléphoner au 45 04 46 88 le vendredi soir a 18H

Département 75

A saisir ! Vends GAME GEAR + 7 jeux + loupe écran 1500F le tout TBE Téléphoner au 47 88 54 10 (répondeur si absent)

Département 75

Vends MS + 2 men + 5 jeux, prix 800F Demander Manu ou Pat au 42 81 03 16.

Département 75

Vends MS + 2 manettes + 1 control pad + Alex Kidd + Summer Games + Ghostbusters 500F Téléphoner à Julien au 45 74 73 83 après 19H.

Département 75

Vends MS nombreux jeux + 3 manettes, prix intéressant Jondre Damien au 45 45 91 62.

Département 75

Vds MS + 2 manettes + 12 jx (Moonwalker, Casino Games Rampage, Rescues Mission Alien Syndrome Choplifter, Psycho Fox, Fleck 8 II, Sonic, Wanted et un autre jeu de MASTER SYSTEM au pistolet et le pistolet et Alex Kidd in miracle World, le tout 1500F ou le jeu de 100 a 250F Contacter Rudy au 43 48 43 98

Département 75

Vds jx et ech. sur MS nombreux titres TBE, Rastan, Shinobi Zillion II, Wonder Boy, Cloud Master, Indiana Sonic Altered Beast Time Soldiers Spy Spy, SMGP, super pro Téléphoner au 45 80 97 59 apres 20H

Département 75

Vends jeux MS : Donald, Sonic, Zillion, California Games. Prix entre 100 et 200F Téléphoner à Fabrice au 45 44 46 94 après 18H

Département 76

Vends jeux MS 150F l'un, Operation Wolf Safari Hunt, Marksman Shooting, Trap Shooting (les 3) 150F Alex Kidd 4, Shinobi et 100F l'un Transbot, My Hero Contacter David au 35 80 35 37 après 18H

Département 75

Vends MS + 10 jeux (Sonic, Vigilante, Moonwalker ..) + control stick + rapid fire 1700F à débattre Ecrire à Yohann DUCHENE, 9 Rue St Evupery, 76770 MALAUNAY

Département 75

Vends Toe Jam and Earl sur MD pour 300F, vends aussi 2 jeux GAME BOY Golf et Rescue of Princess

ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS
+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 1000 NOUVEAUTES

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC* 695 F

Exemple de prix

ALTERED BEAST	99 F	TOE JAM AND EARL	199 F
SONIC	149 F	SPIDERMAN	199 F
CYBERBALL	159 F	MERCS	199 F
ALEX KIDD	179 F	SHADOW OF THE BEAST	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	WINTER CHALLENGE	219 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	BUDOKAN	259 F
GOLDEN AXE	199 F	JAMES BOND II	259 F
GHOSTBUSTER	199 F	MICKEY	259 F
MOONWALKER	199 F	FAERY TALE	299 F
MYSTIC DEFENDER	199 F	KING S BOUNTY	299 F

* CONSOLE D OCCASION

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix

NINJA	89 F	OUT RUN	169 F
SUPER TENNIS	89 F	ULTIMA 4	199 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	199 F
HANG ON	99 F	VIGILANTE	210 F
RESCUE MISSION	99 F	GHOSTBUSTERS	210 F
MY HERO	99 F	GOLVELLIUS	210 F
FANTASY ZONE	99 F	WORLD CUP ITALIA	210 F
ENDURO RACER	99 F	R TYPE	221 F
GHOST HOUSE	99 F	MIRACLE WARRIORS	256 F

GAME GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

GAME GEAR avec COLUMNS* 695 F

Avec notre **CARTE DE FIDELITE,** vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)

Métro Cardinal Lemoine - RER Luxembourg/St Michel
BUS 63 86 87 Parking Maubert

OUVERT EXCEPTIONNELLEMENT
Les dimanches 6 - 13 - 20 et 27 Décembre 1992
Les vendredis 25 Décembre et 1 er Janvier 1993 de 14 N à 18 H

SCORE GAMES
LA VIDEO EST PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ (1) 43.290.290 +

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM TEL BUR

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration /
Signature

RC Paris B 385 215 603

MEGA 12/92. Offre dans la limite des stocks disponibles.

Petites Annonces

350F les 2 ou 200F chaque. Téléphoner à Bénédicte au 43 88 56 34

Departement 75
Vends MS I avec 3 jeux : Hang on, Double Dragon, Golden Axe, le tout d'une valeur de 1100F, cédé à 600F. Contacter Nicolas au 43 41 38 51 après 18H30

Departement 75
Vends sur MS II + 2 manettes + 6 jeux (Asterix, Out Run, Super Monaco...) TBE sous garantie avril 92, prix 1000F. Tel. à Anne Sophie au 35 30 21 58 ap. 18H

Departement 75
Vends jeux MASTER SYSTEM : 100F. Téléphoner au 35 90 11 90 (11 jeux)

Département 75
Vends sur GG, Halleywars, Ninja Gaiden, Out Run, Psychic World, Super Kick off, Joe Montana Football 200F. Demander Julien au 35 79 04 71. URGENT !

Departement 75
Vends jeux sur GG. Contacter Marc au 35 06 04 63 entre 9H-12H et 14H-19H

Departement 77
Vends jeux GG : Out Run, G-Loc, Space Harrier, Halley Wars : 150F un ou échange éventuellement contre jeux MEGADRIVE. Téléphoner au 60 04 59 91

Departement 77
Vds Enduro Racer : 70F, Assault City : 70F, Ghost House, Ghost Buster, Rescue Mission : 100F l'un, Taito Chase HQ, Rambo II, Paperboy : 120F l'un, Thunder Blade, Spiderman : 200F l'un. Tel au 64 66 06 79

Departement 77
Vends MS en TBE + 2 manettes (1 control stick) + 7 jeux dont Spiderman, Danan, World Soccer, After Burner : 1400F le tout ou 350F la console. Contacter Vincent au 60 72 84 28 apres 17H.

Département 77
Vds jx MS : California Games : 100F, Power Strike : 100F, Action Fighter : 75F et vends MASTER GEAR converter MS/GG : 100F. Tel ap. 19H au 64 24 47 92

Departement 77
Vends MS + 2 pads + control stick light phaser, Hang on, Safari Hunt + Sonic inclus : 700F ou 1600F avec 10 jeux. Téléphoner au 64 22 87 10 apres 18h

Département 77
Vds MS + pistolet + 1 control stick + 5 jx + 3 en mémoire + 1 control pad, prix : 1500F. Tel au 64 06 34 69

Departement 77
Vends GG + 5 jeux + adaptateur MS. Téléphoner à Arnaud au 60 28 58 08 après 19H.

Département 77
Vds sur MASTER SYSTEM, Wonder Boy I et II, Zillion I (200F l'un) et Teddy Boy, Powerstrike, Fantasy Zone I et Transbot (100F l'un). Tel. à Eric au 64 01 57 38 ap. 19h.

Département 77
Vds MASTER SYSTEM + 2 manettes + 8 jx dont Out Run 3D, Shinobi, World Soccer, Casino Games... Le tout : 850F. Tel. à Fabrice au 64 66 08 00 de 18 à 20H

Departement 78
Vends MS I + 2 manettes + pistolet + 11 jeux dont Sonic, Astérix, Mickey, Donald, Shinobi... : 2200F. Téléphoner à Alexis au 30 74 42 49

Departement 78
Vends MS avec 2 manettes et 2 jeux : 500F. Contacter Jean-Christophe au 34 77 03 21 apres 18H.

Département 78
Vds MS + pistolet + 2 jeux incorpores + 13 cartouches : Mickael Jackson, Sonic, Donald, Tennis Ace, WWF, Submarine Attack, After Burner, Altered Beast, Out Run, Choplifter, Transbot, Captain Silver, Foot, prix : 1600F. Tél. à Alexandre au 34 86 86 46

Département 79
Vds MS + 2 manettes + pistolet + lunettes 3D + 8 jx (Poseidon Wars 3D, Wonder Boy 3...) valeur : 2830F, cédé : 2000F à debattre. Tel. à David au 47 33 06 87

Departement 81
Vends sur MS, Super Tennis, Aztec Adventure ou achete sur MS Tazmania, Terminator, Super Monaco GP II à moins de 250F. Contacter Christophe au 63 55 93 01 (urgent pour les ventes)

Département 83
Vds GG + 8 piles + 8 jx (Sonic, Donald Duck, Crystal Warrior) + Sega Video n°1 : 1600F. Tel. au 94 40 75 70

Département 83
Vds MS II + 2 manettes + 1 jeu incorporé + 1 cassette TBE, le tout : 600F. Cassette Super Kick Off : 200F, World Cup Italia 90 : 170F. Tél. ap. 18H au 94 92 50 58.

Departement 83
Vds MASTER SYSTEM + 3 jeux (inclus Ghostbusters) : environ 800F. Tel. à Laurent au 94 52 25 76 ap. 18H

Departement 89
Vds MS, 2 manettes, 3 jx, Alex Kidd + Indiana Jones + World Grand Prix : 600F. Tél au 90 96 67 81 ap. 19H

Département 89
Vds jx sur MS : Xenon 2, Rastan, Sonic et Operation Wolf : 120F l'un. Tél. à Matthias au 90 34 52 13 le soir

Département 86
Vends jeux MS, Sonic, World GP et Back to the Future II, le tout : 450F. Vends MASTER SYSTEM II : 320F ou le tout : 770F. Demander Florian au 99 08 27 71. Catalogue de jeux offert + boîte d'origine. URGENT !

Département 89
Vends Submarine Attack : 180F et Ghouls n Ghost : 180F ou les 2 : 300F. Contacter Guillaume au 86 66 55 49 après 19H30, à saisir

Département 91
Vds MS + 11 jx (Sonic, Shinobi, Olympic Gold, After Burner, Rastan...) prix : 1700F. Tél. à Cyril au 69 40 63 18

Departement 91
Vds 14 jx MASTER SYSTEM : 1800F ou 150F l'unité (Monaco GP, Rastan, Out Run, Wonder Boy III, Tennis Ace, Shinobi). Tél. au 69 01 89 99 à partir de 18H.

Departement 91
Vends GAME GEAR + 8 jeux : Sonic, Donald, Shinobi, Olympic... TBE + sacoche + garantie : 1500F. Appeler Xavier au 60 83 24 63

Departement 91
Vends Phelios et Altered Beast sur MD : 350F et un super jeu de rôle sur MS : Lord of the Sword, prix 300F (cartouche de deux MEGA). Contacter Jérémy au 69 46 00 83

Departement 91
Vends MD + 1 jeu au choix : 500F, Quackshot, S. Dancer, JB Douglas Boxing, Sonic, Street of Rage. 300F l'unité. Contacter Rodolph au 60 11 94 61

Departement 92
Vends sur MD : Spiderman état neuf, boîte, notice : 230F. Téléphoner au 47 24 92 83 (répondeur)
Vends 13 jeux MD, 250F maxi : Mickey, Donald, Shadow Dancer... URGENT ! Contacter Stéphane au 46 24 45 53 apres 18H.

Departement 92
Vends MS II + 2 manettes + pistolet + jeux : Golden Axe, Sonic, Asterix..., prix à debattre. Contacter Frédéric au 46 65 56 31

Departement 92
Vends jeux MS : Mickey, Wonder Boy 2/3, Timesoldier, Rampage, Quartet, Kung Fu Kid. Valeur 2500F prix : 1200F. Appeler Gilles DEBUYSER en semaine après 17H.

Département 92
Vends ou echange sur GG : Factory Panic et sur MS échange ou vends : The Flintstones, tout en TBE + prix hyper cool. Téléphoner au 47 10 07 79

Departement 93
Vends GG + 3 jeux (Columns, Donald, Sonic) + convertisseur MG + sacoche micromania, le tout : 1320F. Contacter Lucas au 48 08 26 59

Departement 93
Vds sur GAME GEAR Sonic : 125F. Tél. au 43 09 25 35.

Departement 93
Vends SEGA MASTER SYSTEM II avec 2 manettes + 7 jeux (Alex Kidd, Shinobi, Sonic, California Games, Mickey, Out Run, Battle Secret Command... le tout : 1490F. Contacter Luc au 43 00 05 68 après 17H.

Departement 93
Vends GG avec 2 jeux (Mickey, Columns) adapt. sect. convert GG/MS (3 jeux MS: Out Run Europa, Heroes of the Lance, Summer Games) neuf : 1200F. Demander Patrick au 43 64 41 32 après 19H

Département 93
Vends MD + 8 jeux (Desert Strike...) : 1700F ou l'un 150F et vends NES + 5 jeux : 500F ou 70F l'un. Téléphoner à Stephane au 48 43 13 92

Departement 93
Vends jeux MEGADRIVE : Kidd Chameleon, Chuck Rock, Super Monaco GP2 : 300F pièce. Téléphoner au 48 61 50 93

Departement 93
Vds ou ech. 5 jx sur MD, Olympic Gold, Out Run, Mickey, Quack Shot, Hang on le tout pour 1000F ou jeu séparé de 150F à 350F. Tel. à David au 48 91 18 30

Departement 93
Vds MSII + Alex Kid + 1 manette + 6 jx : Sonic, Wond. Boy 3, Psychofox, Tennis Ace, Kung Fu Kid, The Ninja : 1200F ou séparément. Tél. à Aurélien au 48 23 27 97

Département 94
Vds MD + 9 jx : Sonic, Toki, ToeJam, Tazmania, Moonwalker, Monaco GP2, Mickey, Fantasia, Quack Shot + Power Stick : 3300F. Tel. à Ludo au 45 76 70 92

Département 94
Vds sur MD : Ghouls'n Ghosts et Ferrari Grand Prix Challenge. Tél. à Benoît au 45 90 69 95 de 15H à 19H30

Departement 94
Vds ou ech. jx sur MD, Pit Fighter, Buster Douglas Boxing, California Games : 220F le jeu ou échange contre Budokan, David Robinson, Sup court. Contacter Jérôme au 48 98 14 78.

Departement 94
Vds jx MD : Populous : 200F, Mickey : 250F en TBE. Vds sur GB Ch. HQ : 150F. Tél. ap. 19H à Adrien au 45 66 44 11

Departement 94
Vds sur MD : Sonic, Kid Chameleon, Super Monaco GP1 : 830F ou éch. contre Ferrari GP Challenge. Vds MEGA FORCE n°5 à 11 (port compris). Sega Video et Megavideo, Show 4. Tél. à Nicolas au 48 71 11 57

Departement 94
Vends sur GG : Sonic I contre Sonic II, Ninja Gaiden ou Joe Montana Football ou vends Sonic entre 100F et 150F. Contacter Yann au 46 77 90 18

Département 94
Vends MS + 2 manettes + 1 pistolet + 1 control stick + 3D glasses + rapid fire + 11 jeux (Ace of Aces, Missile Defense 3D, After Burner...) prix : 1500F. Téléphoner au 48 99 11 58 apres 19H.

Departement 94
Vends MS + 3 jeux : Rastan, Tennis Ace, Shinobi, Alex Kidd in Shinobi, Aerial Assault, Rampage + pistolet, le tout : 1000F ou un jeu : 100F à 150F. Contacter Gaylord au 43 69 31 45, URGENT !

Département 94
Vends MS II : Alex Kidd et Senna Grd Prix, sous garantie, prix : 550F. Téléphoner au 45 97 92 21

Departement 94
Vends 5 jeux Wimbledon : 150F, Altered Beast : 125F, Rastan : 125F, Choplifter : 125F, Double Dragon : 125F, console : 500F avec 2 manettes, URGENT. Appeler Pascal au 46 78 95 80

Département 94
Vends SEGA MASTER SYSTEM avec 15 cassettes, prix : 1500F. Telephoner à Anne KOGAN au 48 08 44 00.

Departement 95
Vends MS II avec 2 manettes, 1 pistolet laser + 6 jeux (Alex Kidd en mémoire) Asterix, Sonic, Wonder Boy III, Monaco GP, After Burner II et Operation Wolf : 1500F. Téléphoner au 34 13 19 11

Departement 95
Vds MS + Alex Kidd + Hang on + Scramble Spirits : 500F à débattre, valeur réelle : 1050F. Demander Christophe au 39 91 35 92

Departement 95
Vends MD + 4 jx Sonic, Quack Shot + Kid Chameleon + Tazmania + 2 manettes dont une autofire : 1500F. Téléphoner à Matthieu au 30 38 43 76

Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ___ **MEGADRIVE** **MASTER SYSTEM** **GAME GEAR**

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact **N° 12**

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

LISTE DES SEGA BOUTIQUES INNELEC NOVEMBRE 92

INNELEC

MICRO BOUTIQUE
42 rue Michelet
01100 OYONNAX

MINI HOBBY
14 Rue Paul Pioda
01000 BOURG EN BRESSE

LOGIPUCE 01
Centre Cial Les Arcades
01500 AMBERIEU EN BUGEY

TELE QUI FUME
5 Avenue Gambetta
02000 LAON

ICOM S
3 rue Victor Basch
02100 SAINT QUENTIN

NURSERIE
24 rue Francis de Pressensé
02310 ROMAIN

MICRO SOLUTION
5 Place Fernand Marquigny
02200 SOISSONS

DISC FM
15 place du Marché Couvert
02300 CHAUNY

DEBAS & FILS
95 & 100 Rue Emile Morlot
02310 CHARLY S/MARNE

CHATEAU FRILEUX INF
12 avenue de Chateau Thierry
02400 BRASLES

MODEL JOUETS
17 Place du Dct Mouflier
02600 VILLERS COTTERETS

PHOTORAMA PHOX
50 Bd de Courtais
03100 MONTLUCON

LIBRAIRIE DAVAGNIER
3 Place Jean Marcellin
05000 GAP

ARTISANAT
1 Rue Centrale
05100 BRIANCON

NIEL INFORMATIQUE
14 Av Guy de Maupassant
06160 JUAN LES PINS

GAME S
7 Bis Kennedy
06800 CAGNES SUR MER

CLE DE SOL CHARLEVILLE
56 cours Briand
08000 CHARLEVILLE MEZIERE

US GAME/ULTIMA
3 rue Gambetta
08200 SEDAN

THUILLIER ZAIA
9 Rue du Temple
08400 VOUZIERS

ETS BATTAGLIAT
38 Rue Gambetta
08500 REVIN

ORDIPOINTE
36 rue Notre Dame
08600 GIVET

EPPE INFORMATIQUE
7/9 Place Foch
10000 TROYES

JP MICRO
6 bis avenue du Chateau
10100 ROMILLY Seine

Ets TOURNIER
15 Bd Laromiguière
12000 RODEZ

ETS HUET
2 Rue de la Pépinière
12100 MILLAU

VIRUS
7 rue Droite
12100 MILLAU

DIDAMS
58 Rue Montlauzeur
12200 VILLEFRANCHE/ROUERGUE

DELTA LOISIRS
15 square [illegible]
13001 MARSEILLE

MULTI VISION
35 Bd Philippon
13004 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
49 Rue du Paradis
13006 MARSEILLE

DAVE HENRI
52 Bis Rolend Dorgeles
13014 MARSEILLE

DELTA LOISIR
84 Avenue Cantini
13272 MARSEILLE

LA PUCE INFORMATIQUE
19 Rue Colbert
13300 SALON DE PROVENCE

PROMOSON SAMWAR
21 place Saint Sauveur
14000 CAEN

MORE
Galerie Marchande Champion
14150 OUISTREHAM

L HOMME
165 route de Bordeaux
16000 ANGOULEME

MZI
21 rue Albert 1er
17000 LA ROCHELLE

ETS HUMEAU
3, Rue des Bains
17200 ROYAN

ETS PINEAU
26, Rue Toufaire
17300 ROCHEFORT

ELECTRO LOISIRS
C/CIAL les 4 Anes
17300 ROCHEFORT

BUROMAT
3 place de l église
17310 ST PIERRE D OLERON

JEUX REVES
28 rue Moyenne
18000 BOURGES

BUREAUTIQUE 2000
16 Rue de la République
18100 VIERZON

BLANC MUSIC
8 Rue Stéphanopoli
20000 AJACCIO

SEQUENCE EBM
Résidence les Dauphins
20090 AJACCIO

DISCO VIDEO
Route de la Plage
20130 SAN NICOLAO

PHOX BALDUCCHI ET FILS
La Arcade Centre Cial
20200 BASTIA FURIANI

TOP GAME
6 Boulevard Giraud
20200 BASTIA

TELE 2001
20 Bd Wilson
20260 CALVI

CONFORT ZI
rue du Général Mazzilie
21140 SEMUR EN AUXOIS

ETS TOITOT
Rue des Forges
21460 EPOISSE

CHREDOE
6 rue Marchallach
22300 LANNION

MELODY DIGITAL
10/16 rue de l Oise
22500 PAIMPOL

ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION
3 Rue de la Libération
24400 MUSSIDAN

SHOP PHOTO VIDEO
5, rue Saint Anne
25300 PONTARLIER

BY MICRO
28 Bd de la Libération
26100 ROMANS

CONNEXION JACOB
47 rue Jacquemart
26100 ROMANS

CENTAURI IROFO
Place de la Mairie
26200 MONTELIMAR

THUIL RONDEAU
3 avenue Jean Jaurès
26600 TAIN L HERMITAGE

OH Diffusion
263 rue de la Madeleine
27130 VERNEUIL S/AVRE

TECHNOLOGIE DE POINTE
60 Rue de Vienne
27140 GISORS

LABYRINTH
13 rue du Quai
27400 LOUVIER

CHIC CHIC VIDEO
Centre Cial La Rocade
27500 PONT AUDEMER

CHT ELECTRONIQUE
13 rue Rotrou
28100 DREUX

PHOX Studio Xavier MARTINO
6/8 rue de l Hotel de Ville
28150 VOVES

THYMERAIS PHOTO
53 rue Jean Moulin
28170 CHATEAUNEUF

DAVODEAU
5, Rue St Guénal
29400 LANDIVISIAU

PIXI SOFT
1 Rue de Metz
31000 TOULOUSE

LA SOLUTION
8 place de la Paix
31600 MURET

LOISIRS MICRO
58 Rue Huguerie
33000 BORDEAUX

BORLEIN
4 Ter place du Tour du Sol
33500 LIBOURNE

SOURISOFT
57 rue Clément Thomas
33500 LIBOURNE

OK CONSOLES VIDEO
2 rue Jean Vachet
34000 MONTPELLIER

CACTUS
8 Bis rue André Michel
34000 MONTPELLIER

ELECTROVISION
4 Rue du Refleire
34140 MEZE

MICROPUCE 3
15, rue Montmorency
34200 SETE

GILBERT ELECTRONIQUE
19 rue la Chalotais
35000 RENNES

PHOX MENANT
26 rue Beaumanoir
35000 RENNES

N GUYEN
C/Cia Intermarché
35300 FOUGERES

PHOX PHOTO PEGEAULT
41 rue des Fontenelles
35300 FOUGERES

PHOX Photo RUCH
15 rue D Casanova
36100 ISSOUDUN

GAME S WAY
6, avenue Grammont
37000 TOURS

ULTIMA GAME S
57 avenue Grammont
37000 TOURS

ESPACE ICM
Route de Tours
37500 CHINON

TRUIL ALLOUARD
38 rue de la République
38270 BEAUREPAIRE

PILETAN
3 rue du Commerce
41000 BLOIS

ETS DENIS
22 rue Gérard Yvon
41100 VENDOME

PHOX JF DAVAU
8 rue Paul Boncour
41100 SAINT AIGNAN

SELECT VIDEO
44, rue P Henri Mauger
41700 CONTRES

MAGASIN MICHEL
13 Place des Promenades
42300 ROANNE

GAME OVER
12 rue J J Rousseau
44000 NANTES

GAME OVER
2 avenue des Pionniers
44500 LA BEAULE

SEMELEC
48 rue Jean Jaurès
45200 MONTARGIS

VALERY
10 place du Martrol
45300 PITHIVIERS

LES ARCADES
26 Rue Gambetta
46000 FIGEAC

LOISIRS ELECTRONIQUES
2 rue du 19 mars 1962
46130 BIARS S/CERE

SOYER
67 Rue Léon Jouhaux
47500 FUMEL

GAME OVER
19 rue St Julien
49100 ANGERS

STUDIO JACKY
Rue du Docteur Gaumrec
49260 MONTREUIL BELLAY

LIBR VAL DE LOIRE
45 Rue d Orléans
49400 SAUMUR

CLE DE SOL CHALON
4 rue Cochet
51000 CHALON S/Marne

PHOTO CINE NICAISE
6 place de la République
51000 CHALON S/MARNE

UNIVERS INFORMATIQUE
6 rue Grande Etape
51000 CHALON

CLE DE SOL REIMS
2 rue de l Etape
51100 REIMS

UNIVERS INFORMATIQUE
7 rue des Elus
51100 REIMS

HARMONIQUE
3 & 15 Rue Sasset
51120 SEZANNE

ELECTRO LOISIR
5 Rue de la Juiverie
51200 EPERNAY

UNIVERS INFORMATIQUE
Place Victor Hugo
51200 EPERNAY

THUILLIER LABARRE
8 Rue du Gl Leclerc
51330 GIVRY EN ARGONNE

TELE ALEX
13 Rue Carnot
54190 VILLERUPT

THUILLIER NM CONFORT
27 rue du Général Thiry
54230 NEUVES MAISONS

STUDIO MARCEL
5R rue Franchepré
54240 JOEUF

STUDIO DETTLIFE
16 Rue du Gl de Gaulle
55500 LIGNY EN BAROIS

LA BOUQUINERIE
7 Rue du Port
56100 LORIENT

PAPETERIE BLAYO
24R rue Albert Demun
57300 FONTINY

MEDASOFT METZ
2 rue de la Grande Armée
57000 METZ

CORATEL
33 Ter avenue Colbert
58000 NEVERS

MAGICAL GAMES
8, rue Dupont de Commines
59000 LILLE

ETS FAIDERBE
5Bis Rue Félicien Joly
59124 ESCAUDAIN

ETS BONNEL
38 rue Brunneville
59165 AUBERCHICOURT

TANDY ARMENTIERES
24 rue des Déportés
59280 ARMENTIERES

FALVO/GAMES CENTER
Galerie Marchande Continent
59290 WASQUEHAL

SHOP PHOTO VIDEO
44 avenue d Amsterdam
59300 VALENCIENNES

ZOOM 2000
13 Rue de la Paix
59300 VALENCIENNES

ROUVROY / CONNEXION
Place de la République
59376 DUNKERQUE

BEBE CHOYE
33 Avenue de la Victoire
59400 CAMBRAY

DDP INFORMATIQUE
8 rue du Petit Séminaire
59400 CAMBRAI

DP INDUSTRIE/ZOOM
ZAC Petite Forêt
59410 ANZIN

SOCIETE DUPRE
18 Rue de Mons
59440 AVESNES SUR HELPE

US GAME S
106 rue de la Mairie
59500 DOUAI

MICRO VIDEO INFORMATIQUE
31 rue du Maréchal Leclerc
59544 CAUDRY

DISTRAM
35 Avenue de France
59600 MAUBEUGE

SAMBRE HIFI/DIGITAL
9 avenue Albert 1er
59600 MAUBEUGE

ETS SOLEAU
10 rue Marcel Ulrici
59610 FOURMI

INFORMATIQUE FACILE
7 Rue Pierre Jacoby
60000 BEAUVAIS

PALIA
20 rue Saint Pierre
60000 BEAUVAIS

PIQUANT BUREAUTIQUE (Dept PIB)
Rue Arago ZAC de THER
60000 BEAUVAIS

ETS QUEUNEUTE
22 avenue de la République
60105 CREIL CEDEX

MIRANDA VIDEO
13 rue Pasteur
60340 SAINT LEU D ESSERENT

XONNEXION
26 place Paulette Duhalde
61100 FLERS

ETS BOYAVAL
1 Rue Pasteur
62000 ARRAS

TANDY ARRAS
10 rue de la Taillerie
62000 ARRAS

LIBR PAPETERIE DUMINY
48 Rue Faidherbe
62201 BOULOGNE S/MER

MICROGICIEL
2 Place Pierre Bonhomme
62500 ST OMER

TANDY SAINT OMER
204 rue des Béguines
62500 SAINT OMER

SEQUENCE NEYRIAL
NEYRIAL CENTRE CALCUL
63000 CLERMONT FERRAND

BUREAU SERVICE
6 Bd Albert Buisson
63500 ISSOIRE

MICRO PYRENNES
8 cours Gambetta
65000 TARBES

LIBRAIRIE LA MUSE
146 avenue du Gal de Gaulle
66500 PRADES

MICRO CENTER
Centre Cial Place des Halles
67000 STRASBOURG

DWESS
2 route de Sélestat
68000 COLMAR

MEGASOFT
12 Rue du Rempart
68000 COLMAR

FORMULE INFORMATIQUE
35 Pl Delattre de Tassigny
68800 THANN

DECITRE JUNIOR
8 Place Bellecour
69002 LYON

VIDEO CLUB DU CHATEAU
42 rue Perrin Frères
69240 THISY

COILLARD
Place de la République
69470 COURS LA VILLE

ACTION INFORMATIQUE
4 Rue d Alsace Lorraine
70000 VESOUL

PHOX THIEBAUT SARL
4 avenue de la République
70200 LURE

BONIN
85 Grande Rue
71500 LOUHANS

GAME S WAY
C/cial des 4 roues
72000 LE MANS

PIVRON
17 Rue Carnot
72400 LA FERTE BERNARD

NEURONE BOUTIQUE
11 Rue de la Préfecture
74000 ANNECY

SEQUENCE PICA
1 Rue du Parc
74100 ANNEMASSE

GHISMO INFORMATIQUE
23 avenue Jules Ferry
74200 THONON LES BAINS

CARDON PASCAL
ZA LES MESERFS
74450 ST JEAN DE SIXT

PHOTO CINE SON PICHOUNIER
148 rue de Grenelle
75007 PARIS

BLLEL
55 Bd Magenta
75010 PARIS

CONSEIL COMPUTER
20 Quai Cavelier de la Salle
76100 ROUEN

D V M INFORM
5 Place Guillaume le Conquérant
76260 EU

STUDIO PASCAL
161 rue de la République
76320 CAUDEBEC LES ELBEUF

VIDEO POINT
C/Cial de la Mettral
76330 NOTRE DAME DE GRAVENCHON

Maison MATHON
54 Grande Rue
76340 BLANGY S/BRESLE

ALPHA 01
8 rue Félix Faure
76430 ST ROMAIN

PHOTOGRAPHE PHOTOVIDEO
21 rue du Docteur René Arbeltier
77120 COULOMMIERS

BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 MONTEREAU

LA RECRE
7, place du Colonel Fabien
77130 MONTEREAU

CAFOREL
19 Rue Sanson
77140 NEMOURS

ATELIER LAURENT PHOTO
18 rue du Val
77160 PROVINS

SERGE PHOTOVIDEO
14/16 rue Michel Fauret
77260 LA FERTE S/JOUARRE

PAPETERIE DECLOCHEZ
C/Cial Pontault 2 000
77340 PONTAULT COMBAULT

PHOX PHOTOSCOPE
23 rue des Marchés
77400 LAGNY S/MARNE

FAIR PLAY
27 rue de Pologne
7800 ST GERMAIN EN LAYE

AUDIO TELE MENAGER
30 Place du Boel
79100 THOUARS

DVM
C/Cial Rond Point
80100 ABBEVILLE

SONNET
1 place Gambetta
81200 MAZAMET

ALBERT HUC
Place de l Hôtel de Ville
81260 BRASSAC

PHOX STUDIO VERT
15 rue de la République
82340 VALENCE D AGEN

CHARLEMAGNE
50 Bd de Strasbourg
83000 TOULON

PHOTO LIBERTE
3 place de la Liberté
83000 TOULON

SIA
C/Cial Grand Var EST
83130 LA GARDE

MAXI JOUET/MONDIAL JOUET
Quartier Pré de Pâques
83170 BRIGNOLLE

Ets SODEMI
5 Bd Gencial Pas
83300 DRAGUIGNAN

AZUR ELEC
Ch St Joseph La Passerone
83400 HYERES

SM INFORMATIQUE
Les Palmeraies 3
83420 LA CROIX VALMER

AECCI LE LIDURE
Avenue Delattre de Tassigny
83600 FREJUS

MAXI JOUET
ZAC LA PALUD
83600 FREJUS

CAMARA IMAGE ET SON
Galerie Ciale du Centre
83700 ST RAFAEL

R C ELECTRONIQUE
93 Rue Victor Hugo
84100 ORANGE

POINT INFORMATIQUE
8 place Joseph Grenier
84120 PERTUIS

LIBRAIRIE CHAGNEAU
16 rue des Halles
85000 LA ROCHE S/YON

THIBAULT
11 Rue du Gl de Gaulle
85350 L ILE D YEU

SHOP PHOTO VIDEO
5 rue J Guesde
87000 LIMOGES

BERNARD & PASCAL GUEZI
17 19 Rue de France
88300 NEUFCHATEAU

Ets BALLAND/DECAUX
1 rue Abel Ferry
88700 RAMBERVILLERS

AUDITORIUM
10 Rue du Temple
89000 AUXERRE

MAGDALENAT
Grande Rue
89310 CHATEL GERARD

RM PHOTO
97 rue de Paris
91120 PALAISEAU

VIDEO BOUTIQUE
85 Rue Charles de Gaulle
91330 YERRES

WE
1 avenue des Marronniers
BP 68
91560 CROSNES

ICA
32 rue Jean Pierre Timbaud
92130 ISSY LES MOULINEAUX

STUDIO LAVERTON
1 bis rue de la Réunion
92500 RUEIL MALMAISON

PLB CONSEIL
20 rue Saint Denis
92700 COLOMBES

TOP GAMES
2, rue de Neuilly
93250 VILLEMOMBLE

PHOTO CINE RECORD
151 rue des Lilas
93260 LES LILAS

VGM (VERT GALANT MENAGER)
4 avenue Pasteur
93290 TREMBLAY LES GONESSE

RADIASTRAL
Place de la Mairie
93700 DRANCY

2 MP
Avenue de la République
94500 CHAMPIGNY S/MARNE

EURO QUARTZ TANDY
78 Avenue Carnot
94100 ST MAUR

PIERRE LEGROS
33 Rue Henri Janin
94190 VILLENEUVE ST GEORGES

PHOX MG
7 rue Monte Belle
94400 VITRY S/SEINE

VIDEOTIQUE
17 C/CIAL FRANCONVILLE II
95130 FRANCONVILLE

INFORMATIQUE SERVICE 95
45 Avenue des Bonshommes
95290 L ISLE ADAM

STUDIO HENRI PHOX
37 Grande Rue
95290 L ISLE ADAM

LA DISTRACTION
9 rue de Malleville
95880 ENGHEIN LES BAINS

EXPORT

a) REUNION

INTERFACE
84 Rue Félix Guyon
97400 ST DENIS
40 Rue du Four à Chaud
97410 SAINT PIERRE

MICRO GAME S
22 Rue Félix Guyon
97400 ST DENIS

SAM PLAYER
83 Rue Labourdonnais
97400 ST DENIS
32 Rue Désirée Barquisseau
97410 SAINT PIERRE

INFORMATIQUE ST ANDRE
120 Av Bourbon
97440 SAINT ANDRE

VIDEO POINT
108 av Pierre Mendès France
97441 SAINTE SUZANNE

MICROSTOR
Galerie Euro
97490 SAINTE CLOTILDE

b) GUYANE

MEMOIRE +
47 Rue Justin Catayee
97300 CAYENNE

TRIMARG
Angle r Lt Goinet et F Eboué
97300 CAYENNE

c) GUADELOUPE

AUDIO PHOTO SERVICE
108 Rue Schoelcher
97110 POINTE A PITRE

GAME BOY
14 Bd Legitimus
97110 POINTE A PITRE

LIBRAIRIE GENERALE
45 rue Schoelcher
9710 POINTE A PITRE

MICRO DIFFUSION
301 Pl St François
97100 BASSE TERRE

d) MARTINIQUE

ESPACE INFORMATIQUE
39 Rue Victor Sévère
97200 FORT DE FRANCE

CN INFORMATIQUE
Patio de Cluny
97233 SCHOELCHER

e) AFRIQUE

HARD ET SOFT INFORMATIQUE
BP 104
LIBREVILLE
GABON

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16 1) 48 10 55 55

BRUTAL DELUXE!!!

Speedball, Sport futuriste **violent**, quasi-légal, avec **une seule règle:** envoyer une **balle d'acier** dans le but de détruire l'adversaire.

Rien n'est plus **impitoyable** que ce **sport sanguinaire**, à part les **brutes** qui y jouent.

Et il n'y a pas de pires **brutes**, assoiffées de **sang** et de **gloire**, que les nouveaux membres de l'équipe **Brutal Deluxe**, en bas de classement.

Avez-vous la **poigne** nécessaire pour orienter leur **agressivité** dans la bonne direction afin de les conduire **au sommet?**

Disponible sur **Sega Mega Drive** et **Master System**, SPEEDBALL 2 comprend...

- **ACTION BRUTALE DE SPORT FUTURISTE**
- **MODES UN OU DEUX JOUEURS**
- **PARTICIPEZ A DES ELIMINATOIRES ET DES CHAMPIONNATS DE COUPE ET DE LIGUE. LA GLOIRE VOUS ATTEND...**

SPEEDBALL 2 - Un autre **concept immaculé** de **Virgin Games.**

Speedball 2 est une marque de The Bitmap Brothers. ©1991, 1992 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés. Sega™, Mega Drive™, et Master System™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games France - 233 rue de la Croix-Nivert - 75015 Paris.

virgin games-immaculate concepts